
GAME BOY
GAME BOY POCKET
GAME BOY COLOR
Nº 4 ESPECIAL 64
GAME BOY
475 Ptas
2,85 €
MC
8 414090 222785 00004
¡38 REVIEWS Y GUÍAS PARA MONTONES DE JUEGOS!
POKéMON
REPORTAJES, TRUCOS, CONCURSOS, PELÍCULAS, ANÁLISIS...
ALERTA MARCIANA
INTERNATIONAL KARATE
RAYMAN 2
LA MÁSCARA DEL ZORRO
¡Y MUCHOS MÁS!







POKéMON PIKACHU™ además de convertirse en un colega más, es un podómetro que cuenta los pasos que das, un reloj con alarma y un minijuego.
LLévatelo a todas partes y seréis cada vez más amigos.



pokemon.nintendo.es



Especial No. 4 31 Mayo
2000

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A

Redacción:
Es Decir, S.L.
Riera Alta, 8, principal 2ª
08001 Barcelona
n64@mcediciones.es

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director Técnico: Federico Pérez

Jefe de Redacción: Francisco Carmona

Maquetación electrónica: Esther Artero

Ilustración: Pere Gómez

Colaboradores:
Miquel Echarri, Héctor Castells, Raquel García,
Marc Pinyol, Ferran Reig

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
Carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo:
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Jefa de Publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel. 91 417 04 83
Fax: 91 417 05 33

Suscripciones:
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel. 93 574 37 44

Depósito Legal es: B- 16444-99
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins De Rey, Barcelona

Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel. 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución Capital: Huesca y Sanabria Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO
Distribuidor exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, No. 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo, 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Tel. 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

ESPECIAL 64 GAME BOY

¡Que empiece la aventura!

Hola, soy Birli Birloque, el famoso explorador! ¡Cómo que no me conoces! Mis descubrimientos geográficos y arqueológicos son de capital importancia; no soy un burdo saqueador de tesoros, como Indiana Jones y Lara Croft. En fin, ¡qué más da! Sé que esta revista me procurará la fama y la gloria que merezco. Los chicos de Game Boy me han pedido que relate mis experiencias como cazador y entrenador de Pokémon. Léelas con atención ¡y podrás hacerte con todos!

Pokémon… No recuerdo haber hecho frente a reto tan formidable desde que capturé el último espécimen sobre la faz de la Tierra de *Sibine Draconis*. Esta rarísima mariposa tenía su morada en las entrañas de los dragones, infierno que sólo abandonaba cada vez que su anfitrión caía preso del amor. Cuando un dragón suspiraba por alguna princesa que había oteado desde los cielos jugando con sus doncellas, amén de una llamarada, partía de su garganta la Sibine en grácil vuelo. Guiada por un oscuro instinto, la mariposa atravesaba el crepúsculo al encuentro con la princesa soñada. Se apostaba al fin en el alféizar de la alcoba de aquélla, y batía suavemente sus alas encendidas. Tan pronto la princesa advertía el fascinante espectáculo, el lepidóptero emprendía el vuelo y se perdía por los jardines del castillo, dejando un rastro de luz sobrenatural. Embelesada, la princesa salía en su persecución, pues no había en su joyero piedra que fulgiera con tan encantadora intensidad. Mas la mariposa no revoloteaba erráticamente, sino que elegía una ruta libre de guardias, lobos y ríos. Nada debía entorpecer la primera -y acaso última- aventura de la princesa, que se dirigía, sin saberlo, a la guarida del dragón.

Rara vez le fallaba este ardid al dragón que tuviera la suerte de alojar una *Sibine Draconis*. Para desgracia de ambos, el declive de estos reptiles legendarios en los últimos siglos, precipitó la práctica extinción de esta inquietante mariposa. Hace unos años, un colega explorador me sopló cuál era la cueva donde habitaba el último dragón. Disfrazado de princesa, correteé por los prados lindantes, confiando en que la bestia, algo miope por su edad, no se percataría del engaño. No tardó en visitarme una Sibine, ni yo en atraparla con mi caza-mariposas: el pobre bicho no esperaba que la fuera a perseguir en motocicleta. "¡Cómo han espabilado las princesas!", debió de ser su último pensamiento antes de que la fijara con un alfiler en mi colección de lepidópteros… Bueno, basta de historias. ¡Ya es hora de que vivas tus propias experiencias y logres tus propias hazañas! Eso sí, con la inestimable ayuda de *Game Boy*. ¡Que empiece la aventura!

PERO, ¿QUÉ HACÉIS?

Muy sencillo. Jugamos durante horas cada cartucho y luego emitimos un veredicto.



Rematadamente malo. Si lo ves por ahí, huye.



No muy bueno. De hecho, es malo. Snif.



No está mal, pero mejor no empeñes la muela de oro.



Divertidísimo, pero no llega a clásico eterno.



Llévatelo a una isla desierta.



SUMARIO

SECCIONES





REVIEWS

REPORTAJES




¡El único que te permitirá intercambiar información y personajes con cable link o conexión infrarrojos!
MARTIAN ALERT!
LOS PERSONAJES DE WARNER BROS. ¡A TU ALCANCE!
Nintendo
LOONEY TUNES™ COLLECTOR
MARTIAN ALERT!
GAME BOY™ COLOR
INFOGRAMES
LICENSED BY Nintendo
ONLY FOR GAME BOY COLOR
SOFTWARE E INSTRUCCIONES EN CASTELLANO
www.looneytunes-games.com
© 2000 INFOGRAMES
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2000
Gameboy(™) are Trademarks of Nintendo CO. LTD.
GAME BOY
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
GAME BOY COLOR
Distribuido por:
INFOGRAMES
España

TITULARES

Toda la actualidad sobre nuestra consola predilecta y la que pronto lo será.



¡Se acabó el misterio!

Todas las incógnitas acerca de la súper esperada Game Boy Advance quedarán resueltas este mes de abril.

Aunque el lanzamiento no se producirá, probablemente, hasta bien entrado 2001, este mes de abril Nintendo revelará a todos los desarrolladores que trabajarán para este prodigio de bolsillo todos los secretos que hasta ahora habían permanecido en el más oscuro silencio.

QUÉ SABEMOS

La gran N ha ido revelando con cuentagotas algunos datos que han aliviado nuestra ansiedad. Por ejemplo, ya no es ningún misterio la forma y dimensiones que tendrá la Advance. Medirá lo mismo que la Game Boy Color, sólo que en vez tener forma vertical, será horizontal. Por su parte, la pantalla aumentará de 4'3 x 4 mm a 6'1 x 4 mm, y podrá reproducir hasta 32.000 colores simultáneamente, con más contraste y un sistema Widescreen antirreflejos como el de los actuales televisores. Por otra parte, la potencia de Advance será igual a la de Super Nes, lo que le permitirá trabajar con ¡gráficos 3D! Además, se incorporarán botones extra que multiplicarán la jugabilidad de los nuevos títulos… Genial, ¿eh?

¿Que qué vas a hacer con tus actuales cartuchos de Game Boy Color? Pues nada, jugarlos en tu nueva consola, pues es totalmente compatible con el software de anteriores Game Boy.

QUÉ SABREMOS

Como te anunciábamos, Nintendo organizará una conferencia para desarrolladores de Advance en la que hará entrega de los kits de desarrollo (conjunto de rutinas y utilidades de software con las que escribir aplicaciones para un sistema) y despejará todas las incógnitas. Será entonces cuando conozcamos las especificaciones definitivas de la consola, los periféricos que incorporará (¿se confirmará la cámara digital?) y su compatibilidad con la Dolphin. Además, se hablará de la conexión de la Advance a Internet mediante un sistema similar al de los teléfonos móviles, con la esperada posibilidad de enviar mensajes por correo electrónico vía tu bolsillo.

A QUÉ JUGAREMOS

Dada la capacidad de la consola, se barajan algunos títulos que hicieron historia en SNES, tales como *Super Mario World*, *Super Mario Kart*, *Pilotwings* o *Street Fighter Alpha*… y otros clásicos de Game Boy como *Tetris* o *Pokémon*. Sea como fuere, lo cierto es que la cosa promete. De momento, nos conformaremos con poner velas a los santos, como Almodóvar, a la espera de saberlo *todo sobre mi Advance*.

La Advance podría ser algo así. ¿Te gusta?



Resident Evil Caput

Capcom ha cancelado su Resident Evil para Game Boy Color.

Esperabas morirte de miedo con la conversión de uno de los videojuegos más famosos? Pues vete buscando otro entretenimiento…

Así es, Capcom, tras aplazar varias veces su lanzamiento ha decidido cancelar *Resident Evil GBC*. El motivo, según uno de los directivos de la empresa, es que no estaban convencidos de que el proyecto, desarrollado por HotGen, fuera a alcanzar la calidad necesaria para llevar el sello *RE*. Para no defraudar a sus incondicionales, han preferido enterrar al título. ¿Renacerá de sus cenizas, quizá, para Game Boy Advance?



Ahora ya sabemos que los zombis no son inmortales.

Game Boy Jurásica

Los dinosaurios no se extinguieron… ¡Estaban en tu Game Boy!

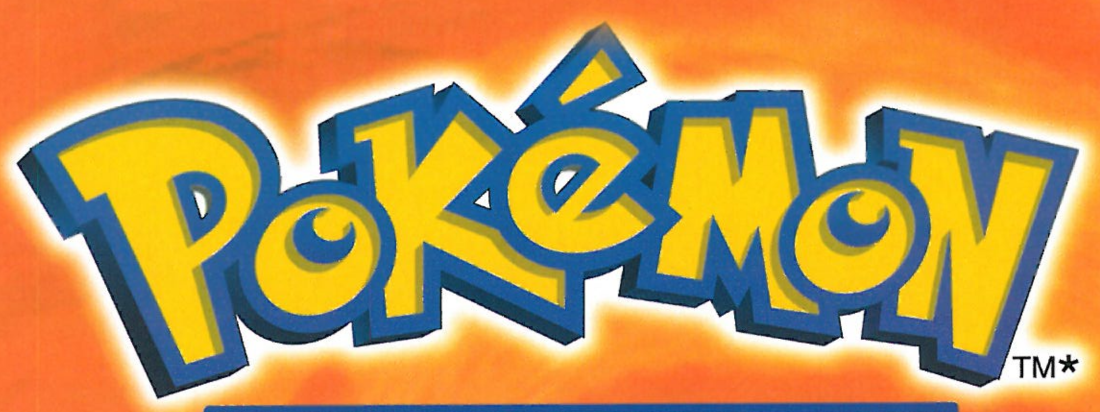
Como ya es costumbre últimamente, una película de dibujos de éxito que se precie ha de tener su correspondiente videojuego.

En esta ocasión se trata de *Dinosaur*, el nuevo fenómeno Disney que se estrenará en nuestros cines en verano, y los afortunados poseedores de tal licencia son Ubi Soft, los padres de Rayman, quienes presentarán simultáneamente el cartucho para Game Boy.



Éste es Aladar, el prota del juego y la peli.

El juego, que está siendo desarrollado por los responsables del genial *Tarzan*, es una aventura de acción y puzzles con seis dinosaurios jugables. El cartucho será compatible con la Game Boy Printer, por lo que podrás hacerte todo un álbum de fotos dinosáuricas.



JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES



¡Descubre las cartas para jugar y coleccionar!



Para más información:
Tel : 902 240 149
magic_sp@seker.es





PREVIEWS

Un ejército de juegos desfila con destino a tu Game Boy. Aquí están los que se llevarán las condecoraciones.

MEJORANDO LO PRESENTE

Con el dinero que consigues también puedes mejorar tu vehículo. Hay cuatro categorías diferentes: velocidad punta, aceleración, tracción, marchas y potencia.



Nada detiene a estos vehículos. Ni siquiera las aguas de este tortuoso río.

Cuando los terrenos tengan altibajos podrás realizar saltos como éste.

La flecha de la esquina superior izquierda te indica cuál es el camino que debes tomar para encontrar la meta.

¿Quién ha puesto aquí ese mantel de picnic? ¡Ah, no! Es la línea de salida...

Tras la carrera, la tabla de resultados te informará de tu posición.

4X4 WORLD TROPHY

De: Infogrames **Género:** Carreras **Color:** Sí **Disponible:** Finales abril

Si creías, al leer el título, que *4x4 World Trophy* era el nuevo simulador de tablas de multiplicar para Game Boy, estás muy equivocado. Para salir de dudas, lee en esta preview lo que se nos avecina...

Hasta hace poco, la oferta de juegos de carreras en Game Boy no era, precisamente, algo que nos hiciera saltar de alegría. Sin embargo, parece ser que en este año 2000 la portátil de Nintendo está poniendo en marcha sus motores a tope y va a recuperar todo el tiempo perdido. Buena muestra de ello son juegos como Racer, Wacky Races o 4x4 World Trophy. Además, si en algo destaca la oferta que se nos avecina, es en la variedad.

En este caso, nos hallamos ante todo un simulador de las carreras más salvajes y todoterreno que puedas imaginar. Sus creadores, desarrolladores de juegos tan estupendos como *NBA Jam* o *WWF*, se han propuesto desde el principio hacer un juego diferente al resto de títulos de carreras. ¿Lo han conseguido?

Hasta el momento, la cosa pinta bien. Sólo el hecho de que hayan podido contar en su equipo de vehículos con una licencia 4x4 que permite ponerte al volante de estos cochazos, es algo tremendo, especialmente cuando entre ellos se encuentra el Hummer, uno de los todoterrenos más famoso, que ha hecho montones de apariciones en todo tipo de películas.

Otro punto a su favor es la diversidad de los circuitos (siete en total). Y no sólo en el aspecto paisajístico -muy bien cubierto en *4x4*, pues te permitirá recorrer los territorios más míticos para los incondicionales de la vida salvaje (Canadá, Black Forest, Egipto, Méjico...)-, sino, especialmente, en la conducción. Una de las principales características de un todoterreno es que te ofrece total libertad y seguridad para conducir por todo tipo de superficies, ya sean tan lisas como una carretera o tan angostas y abruptas como un desfiladero. Éste es el espíritu con el que se pretende cargar a *4x4*.

Por eso, en las competiciones encontrarás zonas de barro, de agua, cuestas empinadas... Pero no te preocupes, que tu vehículo lo aguanta todo. Estos terrenos tan variables, además, te permitirán demostrar tus dotes artísticas al volante y podrás realizar saltos espectaculares y escalar muros que parecen infranqueables.

Pero todo, poco a poco. Habrá tres modos disponibles, de entre los que destaca el modo Campeonato. Al principio empezarás como un aficionado a quien en sus ratos libres le gusta correr en su 4x4, pero, a medida que avances, te convertirás en todo un experto. Conforme vayas sumando victorias, podrás conseguir dinero, empezarás a ganar importancia en el mundo de los todoterrenos y desvelarás los secretos que oculta el cartucho.

odo un juegazo que podrás jugar donde quieras, pues recuerda que si hay algo todoterreno en este mundo, ésa es tu Game Boy.

EL GARAJE DE MI CASA ES PARTICULAR

Dentro del modo Campeonato, cuentas con la opción del Garaje. Allí se exponen, a modo de vitrina, todos los coches de los que dispones. Empezarás con uno solo, pero cuando ganes dinero suficiente en los torneos, podrás adquirir uno nuevo. Tendrás que conducir duro para poder hacerte con todos, pues hay casi tantos como Pokémon. Una vez los tengas, podrás usar el que más te guste o el que consideres más adecuado para la competición a la que te enfrentas.



En el garaje podrás ver imágenes de los coches oficiales del juego y comprobar sus características.



¿Tienes suficiente dinero para hacerte con este coche nuevo? Venga hombre, estírate un poco.

METAL GEAR: GHOST BABEL

De: Konami **Género:** Acción **Color:** Sólo **Disponible:** Finales de abril

Alguien ahí arriba ha escuchado tus plegarias. El milagro portátil de esta primavera se llama Solid Snake en la Game Boy. Así que separa los dedos del gatillo y usa el cerebro, porque esta vez te la juegas.

M*etal Gear Solid* es de lo mejor que le ha pasado a la PlayStation últimamente. El juego de Hideo Kojima se editó el invierno pasado y ha sido todo un soplo de aire fresco en el rutinario catálogo de la gris de Sony. Parte de su enorme éxito se lo debe a un personaje tan carismático como Solid Snake o al ejemplar diseño de niveles, pero lo que de verdad marcaba la diferencia es que, por una vez, un juego de acción y aventura te pedía que pensases, que encontrases una forma inteligente de ir avanzando por unas instalaciones repletas de enemigos sin recurrir continuamente a la fuerza bruta.

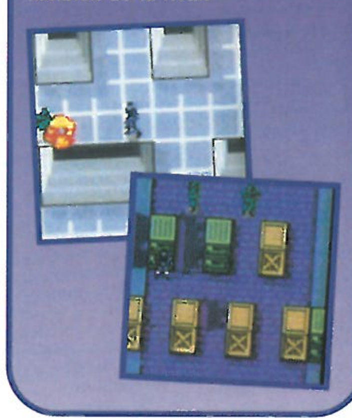
La verdad es que cualquier plataforma necesita juegos de este nivel, así que Konami nos ha hecho un bonito favor llevando este mundo a nuestra portátil. Pero eso no es todo: en lugar de comprimir apresuradamente el CD de *Metal Gear Solid* y meter lo que cupiera en los 8 bits de la GBC, se han tomado la molestia de crear una aventura nueva, *Ghost Babel*, un juego de exploración y sigilo cien por cien *Metal Gear* y cien por cien Game Boy.

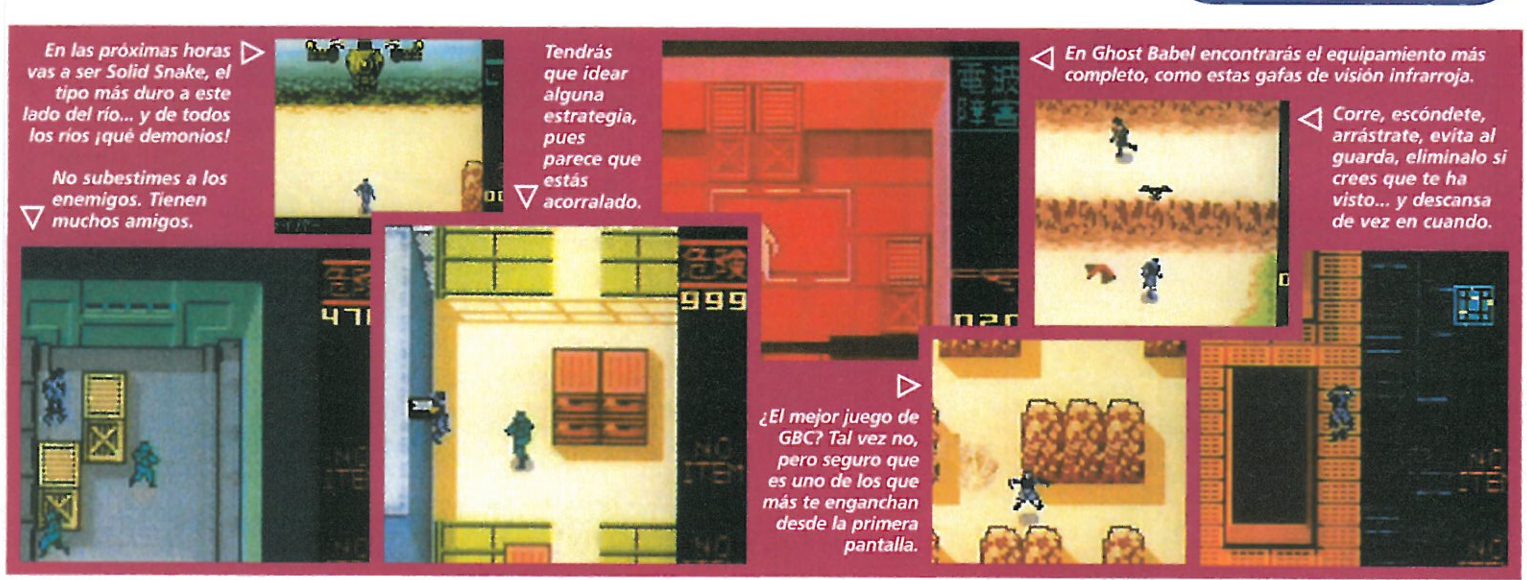
El modo principal es una variación del de *Metal Gear Solid*. Como en el original, estás atrapado en la base de un grupo terrorista hipermecanizado y ultrasofisticado. Tu misión es recuperar un arma nuclear llamada Metal Gear con la que los terroristas se proponen dominar el mundo. Estás desarmado, eso es lo malo, pero te enfrentas a una pandilla de insensatos con tendencia a dejar las armas tiradas por ahí, así que a medida que avance el juego, cada vez tendrás que esconderte menos y disparar más.

Pero son los primeros pasos en el juego los que te atrapan y haces que te sientas el protagonista de una exigente historia de camuflaje y supervivencia. Tu superior, el coronel Campbell, te explica en una sencilla intro qué es lo que se espera de ti y acto seguido saltas en paracaídas de un avión de las fuerzas especiales. En cuanto aterrices, descubrirás hasta qué punto este juego puede ser una electrizante experiencia. No te muevas más de lo indispensable o eres hombre muerto, pero tampoco te quedes quieto porque el tiempo se acaba. Si alguien descubre tu presencia, elimínalo de la forma más silenciosa y rápida. Si escapa volverá a por ti, y no lo hará solo. Cámaras de seguridad, centinelas, patrullas... Todo conspira en tu contra. *Ghost Babel* es un juego sin tiempos muertos, con un diseño de niveles modélico y una atmósfera de tensión y alerta continua indescriptible. Un argumento de peso para los que opinan que la Game Boy Color está llena de juegos "entretenidos", "para pasar el rato" pero que apenas te hacen pensar ni provoca emociones. Los gráficos pueden parecer algo esquemáticos y las escenas de corte no están a la altura de las del reciente *Tomb Raider GBC*, pero en lo que se refiere a jugabilidad en estado puro, este juego no tiene precio.

ESPÍA A TUS AMIGOS

La principal novedad de esta aventura es que incluye un modo *deathmatch*, todo un lujo que se echaba de menos en el título de PSX. En este modo extra, dos jugadores recorren un nivel lleno de objetos que deben ir recogiendo. Se trata de ser más sigiloso y astuto que nunca, porque no sólo te escondes de los soldados enemigos, sino también de tu rival.





En las próximas horas vas a ser Solid Snake, el tipo más duro a este lado del río... y de todos los ríos ¡qué demonios!

No subestimes a los enemigos. Tienen muchos amigos.

Tendrás que idear alguna estrategia, pues parece que estás acorralado.

En Ghost Babel encontrarás el equipamiento más completo, como estas gafas de visión infrarroja.

Corre, escóndete, arrástrate, evita al guarda, elimínalo si crees que te ha visto... y descansa de vez en cuando.

¿El mejor juego de GBC? Tal vez no, pero seguro que es uno de los que más te enganchan desde la primera pantalla.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000



De: Acclaim **Género:** Carreras **Color:** Sí **Disponible:** Mayo

Si eres un aficionado a la Nintendo 64, es posible que te suene este salvaje título de carreras de motos de Acclaim en homenaje a Jeremy McGrath, un famoso piloto de cross. Ahora, este título llega a tu Game Boy, convirtiéndose en una oferta motorizada muy original y diferente a los juegos de coches. Sin embargo, a diferencia de como sucede con otras conversiones a la Game Boy, en las que los desarrolladores tratan a toda costa de conseguir que la versión de bolsillo sea lo más similar a la original, en este caso, la intención no es otra que crear un adecuado juego de motos. De momento, el resultado es muy divertido y tiene tintes del ingenioso Micro Machines.

Supercross 2000 te ofrece 16 pistas, 7 corredores profesionales y dos modos diferentes. Por un lado, el modo arcade, más salvaje y espectacular. En él puedes demostrar tu pericia a la hora de hacer piruetas con tu moto. Por el otro, tres campeonatos (correspondientes a diferentes cilindradas) que te permitirán activar más modos y más pistas secretas.

Tanto en un modo como en otro, en la pista aparecerán una serie de reforzadores que podrás recoger. Pero tendrás que ir con ojo, pues no todos son favorables y, en algunas ocasiones, pueden llegar a perjudicarte y hacer que pierdas unos cuantos puestos en vez de lanzarte a la victoria. Todo muy emocionante.

Con todo esto, *Supercross* puede convertirse en una gran opción para los amantes de las carreras de bolsillo.



El tamaño de las motos se ha visto muy reducido con respecto a las versiones para N64 y PlayStation. Pero el resultado parece satisfactorio.

Dependiendo de la cilindrada que escojas (80cc, 125cc o250cc), las motos correrán más y las carreras serán más duras.

Los gráficos no son una maravilla y cuesta identificar a los corredores.

Aunque los corredores son reales, en la Game Boy tienen un toque de dibujo animado singular.

24 H. DE LE MANS



De: Acclaim **Género:** Carreras **Color:** Sí **Disponible:** Mayo

Le Mans es uno de los circuitos más famosos y prestigiosos de todo el mundo del motor sobre cuatro ruedas. En él se dan cita un montón de corredores, que compiten a lo largo de 24 horas. Todo un día al volante de tu vehículo.

En este increíble escenario se sitúa este cartucho que ha obtenido la licencia oficial de dicha carrera. Es posible que, si te gusta la velocidad y crees que estás hecho para conducir, la posibilidad de participar en la vida real en esta competición sea todo un reto para ti. Sin embargo, si te gusta el motor, pero crees que no aguantarías tantas horas conduciendo, este cartucho es la solución. El título intenta reproducir al máximo la sensación de participar en esta competición (excepto por el tiempo de duración, claro, que es menor a un día). Para ello, ha sido equipado con una serie de opciones dignas de todo un gran campeón. ¿Qué día hará mañana? ¿Lucirá el sol o lloverá a cántaros? Nadie lo sabe, puesto que el cartucho cuenta con un aleatorizador de las condiciones climatológicas. De la misma forma, verás cómo se hace de noche mientras vas conduciendo. También podrás seleccionar y modificar las características de tu vehículo para adaptarlo a cada momento y tendrás la oportunidad de ponerte al volante de 10 de los coches oficiales que participan en este torneo (BMW, Toyota, Audi...), con fotos en alta resolución incluidas.

Pero el cartucho no se limita a esta dura carrera. En él encontrarás también dos modos más largos: uno arcade y un campeonato, cada uno con 10 pistas diferentes, lo que asegura que la diversión y la duración de la conducción se multiplicará por tres.

Descansa bien, porque cuando tengas en tus manos este cartucho, las carreras no tendrán fin. Estás avisado.

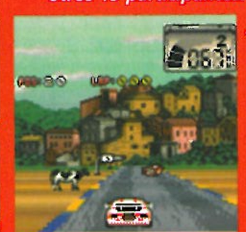


Entra en boxes para reparar las partes de tu vehículo en mal estado o para adaptar el coche a las condiciones de la pista.

Los entornos de las 21 pistas diferentes de las que dispone el cartucho son muy variados.



Escoge el nivel de dificultad que consideres más apropiado teniendo en cuenta tu experiencia (profesional o rookie) y disponte a competir contra otros 19 participantes.



Al finalizar la carrera, puedes guardar tu partida para mantener tu evolución en el campeonato.



¡Vaya! Eso sí que es una moneda. ¡Rápido Wario, recógela antes de que lo haga otro!

Wario ya demostró sus dotes como golfista en Mario Golf. Ahora, vuelve a hacerlo, pero a su manera.

Otra transformación de Wario. Esta vez, en forma de tornillo.

Wario debería adelgazar un poco antes de echar a correr.

¿Cómo demonios conseguirá entrar Wario en esa puertecita? Muy fácil, transformándose en algo más pequeño.

Los Lanzallamas hacen de las suyas sobre el trasero de Wario.

WARIO LAND 3

De: Nintendo **Género:** Plataformas **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Abril

¡Tres hurras por Wario! Tras hacer algunas apariciones estelares en juegos de Nintendo 64, Wario vuelve a su auténtica casa, la Game Boy, con una nueva aventura que seguro hará las delicias de sus seguidores. Hip, hip, ¡hurra!...

Todo empezó hace ya unos añitos, en la Game Boy clásica. Tras convertirse en una auténtica pesadilla para Mario, a quien no paraba de secuestrarle la novia, Wario pasó a primer plano. Los chicos de Nintendo creyeron que convertir al malo de la película en el protagonista de un juego podía estar bien. Y acertaron plenamente. El primer Warioland no sólo transmitía toda la emoción, aventura y diversión de las entregas del fontanero rechoncho, sino que las imbuía de un nuevo aire especial que todos supimos detectar y agradecer plenamente. Además, poder ver al malo afrontar las situaciones más adversas era algo fantástico. Su regreso a la Game Boy no se hizo esperar y, en poco tiempo, pudimos disfrutar de una aventura de Wario a todo color.

Y ahora, el malvado bigotudo vuelve a la carga con una tercera entrega de sus aventuras, convirtiéndose (incluso por encima de Mario y Luigi) en la auténtica estrella de los plataformas para la consola de bolsillo, pues este (ya entrañable) personaje no vive sus aventuras en otro lugar que no sea la Game Boy. Y eso nos gusta.

¿Qué nos ha reservado Nintendo para esta tercera entrega? Básicamente, la esencia de los dos anteriores títulos de *Warioland* permanece intacta en esta nueva. El juego continúa siendo un plataformas de scroll lateral clásico en el que tu misión no es otra que ir recolectando monedas sin cesar para llenar tus arcas. Pero, para conseguirlo, Wario tendrá que recorrer y superar los más de 25 niveles que incluye el cartucho y hacer frente a una caterva de enemigos de lo más variopinta y feroz, como, por ejemplo, los malvados gusanos de seda o los chicos lanzallamas, que no dudarán en chamuscar tu trasero a la mínima ocasión.

Para enfrentarse a ellos, a medida que avance, Wario aprenderá y conseguirá nuevas habilidades con las que batir hasta al más temido de los enemigos y que le ayudarán a resolver algunos puzzles. Y no hay que olvidar la especialidad de Wario: las transformaciones. Como ocurría en las anteriores entregas, Wario adoptará diferentes formas que le otorgarán poderes especiales. Una de las nuevas incorporaciones es el llamado Wario Batman, mediante el cual Wario se transfigura en un murciélago con colmillos de acero, pudiendo volar y llegar a las zonas más elevadas sin problemas y descubrir nuevas áreas secretas..

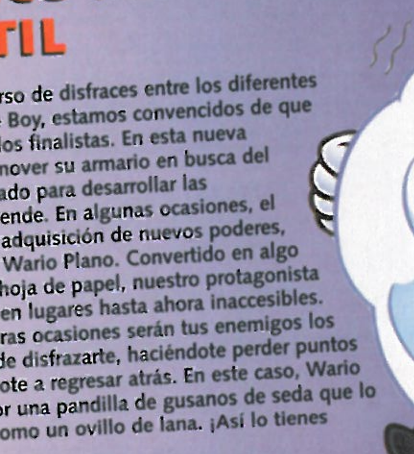
Lo que podemos esperar, pues, de esta nueva entrega de *Warioland* no es otra cosa que la diversión y el entretenimiento al que este personaje nos tiene acostumbrados y que es, ya, un clásico de Game Boy.



No tiene el atractivo de Indiana Jones, pero Wario se enfrenta a peligros de igual o mayor envergadura que el famoso arqueólogo.

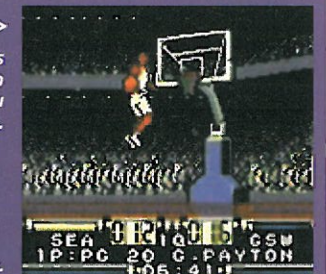
UN CHICO MUY VERSÁTIL

Si hicieran un concurso de disfraces entre los diferentes personajes de Game Boy, estamos convencidos de que Wario sería uno de los finalistas. En esta nueva entrega vuelve a remover su armario en busca del atuendo más adecuado para desarrollar las habilidades que aprende. En algunas ocasiones, el disfraz supondrá la adquisición de nuevos poderes, como es el caso de Wario Plano. Convertido en algo tan fino como una hoja de papel, nuestro protagonista conseguirá colarse en lugares hasta ahora inaccesibles. Sin embargo, en otras ocasiones serán tus enemigos los que se encarguen de disfrazarte, haciéndote perder puntos de vida y obligándote a regresar atrás. En este caso, Wario ha sido atacado por una pandilla de gusanos de seda que lo han dejado tieso como un ovillo de lana. ¡Así lo tienes crudo, Wario!



NBA IN THE ZONE

De: Konami **Género:** Deportes **Color:** Sí **Disponible:** Mayo



Las jugadas espectaculares van acompañadas de su propia animación.

Entre este bullicio, no es muy difícil perder la pelota.

Hasta ahora, el mundo del deporte en Game Boy sembraba la duda entre todos sus seguidores: ¿Es la consola portátil una mala plataforma para este tipo de juegos o el problema estriba en que no tenemos el juego adecuado?

Cierto es que la consola de bolsillo de Nintendo no puede presumir de hallarse entre las más potentes, pero *NBA in the zone* demuestra que no hace falta mucho más para hacer un excelente juego de baloncesto.

El desarrollo de este título va viento en popa. Sus creadores han conseguido meter a los 29 equipos reales de la NBA, y los partidos cinco contra cinco tienen una fluidez en pantalla digna de cualquier consola de mayor envergadura.

Pese a que el aspecto gráfico de los campos es muy bueno y detallado, no pasa lo mismo con los jugadores, que no se distinguirían unos de otros si no fuese porque en la pantalla aparece su nombre arriba y porque, cuando haces una jugada espectacular, hay unas pequeñas animaciones que así lo indican.

El juego incluirá cuatro modos entre los que se incluye una opción para dos jugadores que, seguramente será la que más explotarás, pues de momento los jugadores controlados por la CPU parecen demasiado duros de roer. En definitiva, arcade deportivo de la mejor clase. Pásalo.



Los gráficos están muy bien. Menos los jugadores.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

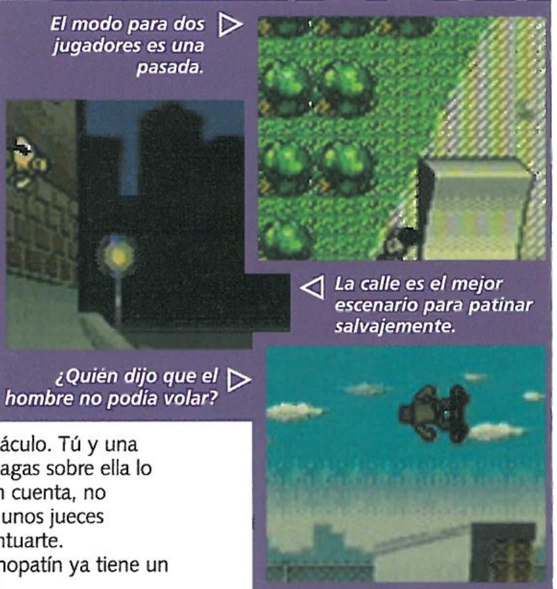
De: Proein **Género:** Deportes **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Si has podido disfrutar de las versiones para consolas mayores de *Tony Hawk's Skateboarding* estarás de acuerdo con nosotros en que, de entrada, una posible conversión a Game Boy podía no ser la mejor opción. Sin embargo, esta chiquitina se atreve con todo y, la verdad, el resultado es victorioso. Aunque el juego para Game Boy dista mucho de sus hermanas mayores en gráficos y espectacularidad, el *Tony Hawk's* de bolsillo logra transmitir la sensación de montar en monopatín a la perfección.

El juego contará con dos modos de juego, para los que puedes escoger uno de los diez diferentes *skateboarders* que tienes a tu disposición (incluyendo el laureado Tony Hawk). En el modo carrera, competirás contra el resto de oponentes (o bien contra un amigo) a lo largo de cinco pistas para intentar ser el primero en cruzar la meta. En el camino encontrarás todo tipo de obstáculos que te estorbarán, pero que también te ayudarán a realizar piruetas y figurines acrobáticos.

El otro modo es puramente espectáculo. Tú y una *half-pipe* para que hagas sobre ella lo que te plazca. Ten en cuenta, no obstante, que habrá unos jueces observando para puntuarte.

El mundo del monopatín ya tiene un nuevo rey: tú.



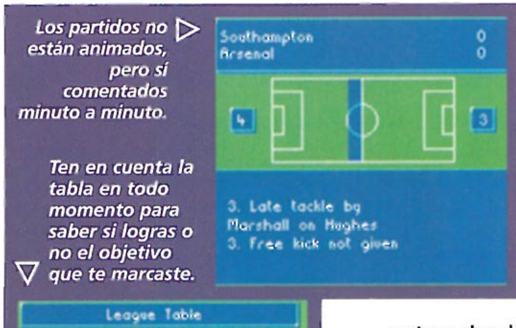
El modo para dos jugadores es una pasada.

La calle es el mejor escenario para patinar salvajemente.

¿Quién dijo que el hombre no podía volar?

SOCCER MANAGER

De: Acclaim **Género:** Deportes **Color:** Sí **Disponible:** Sí



Los partidos no están animados, pero sí comentados minuto a minuto.

Ten en cuenta la tabla en todo momento para saber si logras o no el objetivo que te marcaste.

League Table

Premier	Pl	Gd	Pt
1 Arsenal	0	0	0
2 Aston Villa	0	0	0
3 Bradford City	0	0	0
4 Chelsea	0	0	0
5 Coventry	0	0	0

Acclaim presenta uno de sus títulos más sorprendentes, atractivos y arriesgados de la temporada, pues no se parece en nada a los juegos actualmente disponibles para Game Boy. Tal y como indica su nombre, se trata de un juego de fútbol. Pero no te dejes engañar por eso. No es un juego de fútbol convencional. Es decir, *Soccer Manager* no intenta hacerle sombra a *Fifa 2000*, *Ronaldo V-Football* o *International Superstar Soccer*, sino que más bien funciona como un complemento o añadido a éstos.

Con este cartucho te convertirás en un auténtico estratega del balón. Ponte tu traje más elegante y tu mejor corbata, pues la cosa va de negocios. Siéntete todo un manager de un equipo inglés de primera, segunda o tercera (el cartucho los incluye todos) y lleva a tu club a la victoria en el campeonato liguero y copero. Consulta las estadísticas de tus jugadores al final de cada partido y vende aquellos que no te rindan para cambiarlos por tus propios fichajes estrella.

Establece el nivel de dificultad más apropiado para tus conocimientos y ponte en marcha. Después de esto, hasta Gil te querrá contratar. La pregunta es: ¿querrías tú trabajar para Gil?



Establece la táctica que consideres más apropiada.

WACKY RACES

De: Infogrames **Género:** Carreras **Color:** Sí **Disponible:** Junio



Los gráficos son dignos de un estupendo juego de carreras.

Ya seas o no Pier Nodoyuna, puedes usar trampas para asegurarte la victoria ante tus contrincantes.

Seguro que, si eres aficionado a las series de dibujos clásicas, tendrás entre tus favoritas las creadas por Hanna-Barbera, famosos por ser responsables de las aventuras del oso Yogui, Scooby Doo y los aquí presentes Autos Locos, entre otras.

Gracias a un acuerdo de licencia con esta conocida productora, Infogrames lanzará este divertido videojuego de carreras que promete ser una pasada. El argumento del cartucho no es otro que el de los mismos capítulos. En la serie, estos locos personajes competían por saber quién ganaría la carrera. En Game Boy, tu misión será la misma: ganar todas las carreras que puedas a lo largo de los 9 circuitos (más alguno que otro que permanecerá oculto hasta que lo desbloquees) y a través de los 4 diferentes modos de juego que se te ofrecen. La jugabilidad del cartucho recuerda a Mario Kart, cosa que resultaría toda una novedad y una sorpresa para Game Boy.

Uno de los aspectos más destacable son los personajes protagonistas, ocho en total, que han sido retomados de la serie y transformados (excelentemente) en sprites. Seguramente, entre tus favoritos se encontrarán el malvado Pier Nodoyuna y su inseparable perro Patán, pero aquí están todos: los trogloditas, la exuberante Penélope, el inventor...

Y así hasta ocho, cada uno con unas habilidades características que tendrás que ir descubriendo para saber cuál es el más adecuado para cada circuito.

Pero, aun por encima de los personajes, destacan los acertados gráficos. Los usuarios de Game Boy estamos acostumbrados (por desgracia) a aceptar que los fondos de los juegos de carreras han de ser planos y estáticos. Los desarrolladores de *Wacky Races*, sin embargo, están trabajando duro para lograr la profundidad deseada en este tipo de títulos y parece que, de momento, lo están consiguiendo.

Mientras llega el juego, no estaría mal revisar esos viejos capítulos de la serie para aliviar nuestra impaciencia.



AZURE DREAMS

De: Konami **Género:** RPG **Color:** Sí **Disponible:** Sí



Como en Pokémon, tienes una ficha con los datos de cada uno de los monstruos que forman parte de tu equipo.



Los gráficos son más detallados y vistosos que en Pokémon.

Una muestra de las excelentes imágenes que conforman la introducción del juego a la historia.

Hasta hace poco, para poder disfrutar de un juego de rol en Game Boy sólo podíamos acudir al excelente *Zelda DX*, cosa que tampoco molestaba tanto, pues el juego se merecía revisitas.



Sin embargo, desde que *Pokémon* aterrizó en nuestros bolsillos, el catálogo de RPG se ha triplicado, como demuestra el lanzamiento de *Dragon Warrior Monsters*. Y aquí llega un nuevo postor captura-monstruos de la mano de Konami.

En esta ocasión, encarnas a un chico de 15 años que vive en Monsbaiya y que, tras un duro entrenamiento, decide ir a la Torre de la Monstruosidad, en la que, al parecer, desapareció su padre, para rescatarlo y traerlo de vuelta a casa. Después de una espectacular intro en la que se te explica todo esto (y algo más, pues la historia empieza con tu nacimiento), empiezas a jugar. Al principio sólo llevas a un monstruo (denominado "familiar") como acompañante. Para lograrlo, has de colocar un collar en su cuello.

Pese a tener varios puntos en común con *Pokémon* y *Dragon Warrior* (aquí también puedes aparear a tus criaturas para que críen nuevos monstruos), existen tres diferencias básicas respecto a sus antecesores. En primer lugar, no has de capturar a tantos monstruos como puedas, sino que el número de criaturas que te acompañan se reduce a dos o tres, y ejercen más de compañeros que de colección. En segundo lugar, tus monstruos atacarán de una u otra forma dependiendo de la estrategia de ataque determinada. En función de la ira de estos, sus ataques serán más potentes e incontrolables. Y, en tercer lugar, aunque tienes la posibilidad de conectar dos Game Boy mediante cable de enlace, la única función que permite esto es la de intercambiar monstruos y no la de luchar.

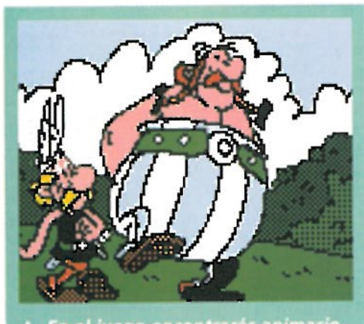
A todo esto hay que añadir unos estupendos gráficos que recuerdan a los de *Zelda* y un aleatorizador que dispone de formas diferentes los ítems a lo largo del juego.

Una pasada digna de estar en tu colección, así que asegúrate de capturarla.

ASTERIX: TRAS EL RASTRO DE DOGMATIX

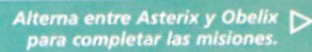
De: Infogrames **Género:** Aventuras **Color:** Sí **Disponible:** Mayo

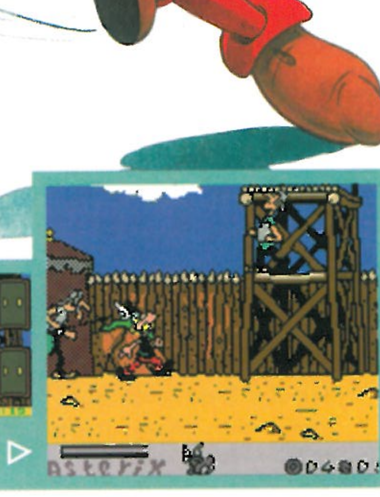
Estamos en el año 50 antes de Jesucristo. Toda la Galia está ocupada por los romanos… ¿Toda? ¡No! Una aldea poblada por irreductibles galos resiste todavía y siempre al invasor. Y la vida no es fácil para las guarniciones de legionarios romanos en los reducidos campamentos de Babaórum, Acuárium, Laudárnum y Petibónum…


En el juego encontrarás animaciones estupendas de tus personajes.

¿Te suena de algo esta famosa introducción? Seguro que la has leído y oído cientos de veces en los cómics y películas de Asterix, aunque es posible que también lo hayas hecho en tu consola de bolsillo. Efectivamente, los héroes galos ya vivieron aventuras por separado (*Asterix* y *Obelix*) en tu Game Boy clásica. Pero ahora, han unido sus fuerzas y aquí los tenemos, trabajando codo con codo contra los romanos. La ocasión así lo requería: la tranquilidad de la pacífica aldea ha sido perturbada por los romanos al secuestrar a Dogmatix, uno de sus habitantes. Visto el panorama, Abraracúrcix decide enviar a sus mejores aldeanos (Asterix y Obelix) para que traigan de vuelta a Dogmatix. Y parece que la tarea no es, al menos, lo corta que nuestros héroes se esperaban, pues tendrán que atravesar 30 extensos y completísimos niveles para poder dar con el personaje cautivo. En tu contra tendrás, como siempre, a los soldados romanos, y tus armas serán, también como de costumbre, tus poderosos puños. Si, por el contrario, decides que la aventura es demasiado para ti, puedes optar por el modo "Instant fun", con el que puedes jugar minijuegos breves y muy divertidos tantas veces como quieras.

Lo que más apreciarás del título será la calidad con la que han sido diseñados los personajes, tanto los protagonistas como los secundarios, y encontrarás un gran parecido entre los originales del cómic y los que aparecen en tu pantalla. La cosa promete ser algo genial.




Alterna entre Asterix y Obelix para completar las misiones.

ODDWORLD ADVENTURES 2

De: Infogrames **Género:** Aventuras **Color:** Sí **Disponible:** Mayo

La primera aparición de Oddworld en Game Boy fue hace tiempo y en blanco y negro. Pese al montón de opciones que ofrecía y a la buena idea que había detrás, el resultado era bastante mediocre. Ahora, el extraterrestre vuelve a la Game Boy, esta vez en color, con la intención de conquistarte y enmendar lo que hizo en el pasado. Su regreso tiene un aspecto muy bueno, así que, si conoces la anterior entrega, será mejor que hagas borrón y cuenta nueva.



Haz que tus compañeros hagan el trabajo sucio por ti.

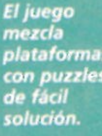
El juego mantiene muchos de los mejores aspectos de la primera aventura, cosa muy positiva, y ha mejorado todo lo malo que tenía, cosa aún mejor. En esta ocasión, tu misión es la de evitar que los Glukkons, tus enemigos, acaben haciendo un caldo de sopa con los huesos de tus ancestros con el que aumentarían sus poderes.

La historia está estructurada en 24 niveles cuyas salidas están bloqueadas. Aparte de matar a los enemigos, por tanto, tendrás que preocuparte por buscar los tokens que te permitan volar los elementos que obstruyen el camino a la siguiente misión. Para ello cuentas con un montón de habilidades: correr, trepar, saltar, escalar… Y la mejor de todas: meterte en la mente de los demás y controlar sus acciones. Cada vez que rescates a uno de tus amigos, podrás hacer que actúe según tus necesidades. Mediante el pad podrás dar cuatro órdenes a tu compañero: hacer que te siga, hacer que recoja algo, que se pare y haga una acción. Esto, además de divertido, es necesario, pues sólo pasarás algunas fases si utilizas tus habilidades como poseedor de mentes. También lo puedes hacer con los enemigos, así que antes de matarlos, piensa bien si los necesitarás posteriormente. Si pudiésemos hacer nosotros lo mismo con los profesores en los exámenes…





Ése es el castillo de los Glukkons en el que están secuestrados tus amigos.


El juego mezcla plataformas con puzzles de fácil solución.

F1 RACING CHAMPIONSHIP

De: Ubi Soft **Género:** Carreras **Color:** Sí **Disponible:** Junio

Más carreras para tu Game Boy, pero esta vez, en cantidad y de calidad. Gentileza de Ubi Soft.

Cada vez que aparece un nuevo juego para nuestra portátil nos preguntamos quién podrá superar el listón, pues cada vez la calidad es mayor.

Pese a que el podio del motor de bolsillo está cubierto merced a juegos como *V-Rally* o *Suzuki Alstare*, *F1 Racing Championship* viene preparado a ponerse en primera fila. De la misma forma que su versión para 64 bits, este cartucho intenta ser competitivo tanto para los amantes de las carreras cortas y trepidantes, tipo arcade, como para los más exigentes en cuanto a dificultad y realismo, tipo simulación. Pero no acaban aquí las virguerías: en el juego encontrarás actualizados todos los datos del último mundial de Fórmula 1, todos los coches, los circuitos y pilotos. Por lo que respecta a la jugabilidad, ¡es todo un derroche de modos! Carreras cortas, largas, misiones individuales súper entretenidas y campeonatos enteros con puntos o vueltas clasificatorias.

El simulador-arcade de Ubi Soft incorporará, además, opciones sorprendentes y no vistas hasta ahora, como la visión en primera o tercera persona, elección de neumáticos, suspensiones, alerones, combustible, condiciones climatológicas diversas, entrada en boxes con control sobre el tiempo... No, no es un sueño; todas esta opciones son reales y son fantásticas, y consiguen una curva de dificultad ideal. Todo un despliegue sólo ofuscado por los rivales, que corren demasiado y surgen y desaparecen de la nada. Esperemos que para la versión final pueda resolverse ese pequeño detalle.

Espéralo con ansia, pues *F1* podría convertirse en el juego de tus sueños, te gusten o no las carreras.



Por fin puedes disponer de un Ferrari. El sueño de tu vida.



Puedes escoger cualquier circuito del último mundial.



La visión en primera persona es espectacular, pero estrecha la calzada en exceso.

PERFECT DARK

De: Nintendo **Género:** Acción **Color:** Sí **Disponible:** Noviembre

¿Será este juego igual de perfecto que su hermano mayor?

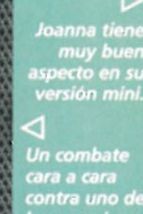
Un *Perfect Dark* en versión portátil? Pues sí, y si te preguntas qué habrán metido los chicos de Rare en el pequeño cartucho de la GBC la respuesta es: pistolas, puzzles y aventura.

No pierdas la fe, *Perfect Dark*, la secuela mejorada (aunque sin licencia Bond) de *GoldenEye*, estará a punto en breve. La última noticia es que el esperado *shoot 'em up* para N64 tendrá un hermano pequeño, unas aventuras de la agente Joanna Dark en los 8 bits de la Game Boy Color. Pero no sólo eso: Rare ha comentado que el *Perfect Dark* portátil no será una simple versión comprimida del original, sino una especie de precuela o modo de entrenamiento que nos ayudará a conocer y manejar a la perfección a Joanna. El juego vendrá en un cartucho que incorporará el Rumble Pak, será compatible con la Game Boy Printer y el Transfer Pak GB-N64 y, además, incluirá una opción *deathmatch* para dos jugadores mediante el cable de enlace.

La aventura empieza con una lujosa intro animada que nos presenta a la agente Dark completando su duro entrenamiento especial en el Instituto Carrington. Su misión es enfrentarse a la perversa compañía DataDyne y tú podrás guiar sus pasos a lo largo de siete misiones llenas de puzzles y enemigos a los que borrar del mapa a balazos. La primera misión está ambientada en una selva sudamericana: Joanna debe colarse en una fábrica ilegal de robots de combate y destruirla.

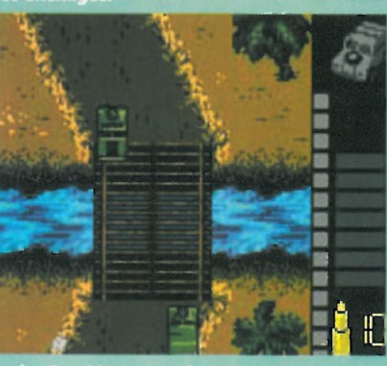
El juego tiene todos los números para convertirse en una nueva joya para tu Game Boy, cosa que no es de extrañar teniendo en cuenta que sus padres son Rare, pero lo que más nos intriga es saber qué información podrá descargarse de la versión portátil a la N64, puesto que es un indicador de que el desarrollo de los dos *Perfect Dark* estará de alguna manera conectado y que ambos juegos se complementarán. Sea como fuere, Rare prefiere no avanzar más información de la imprescindible, así que será mejor que te armes de paciencia y permanezcas a la escucha.





Joanna tiene muy buen aspecto en su versión mini.

Un combate cara a cara contra uno de los enemigos.

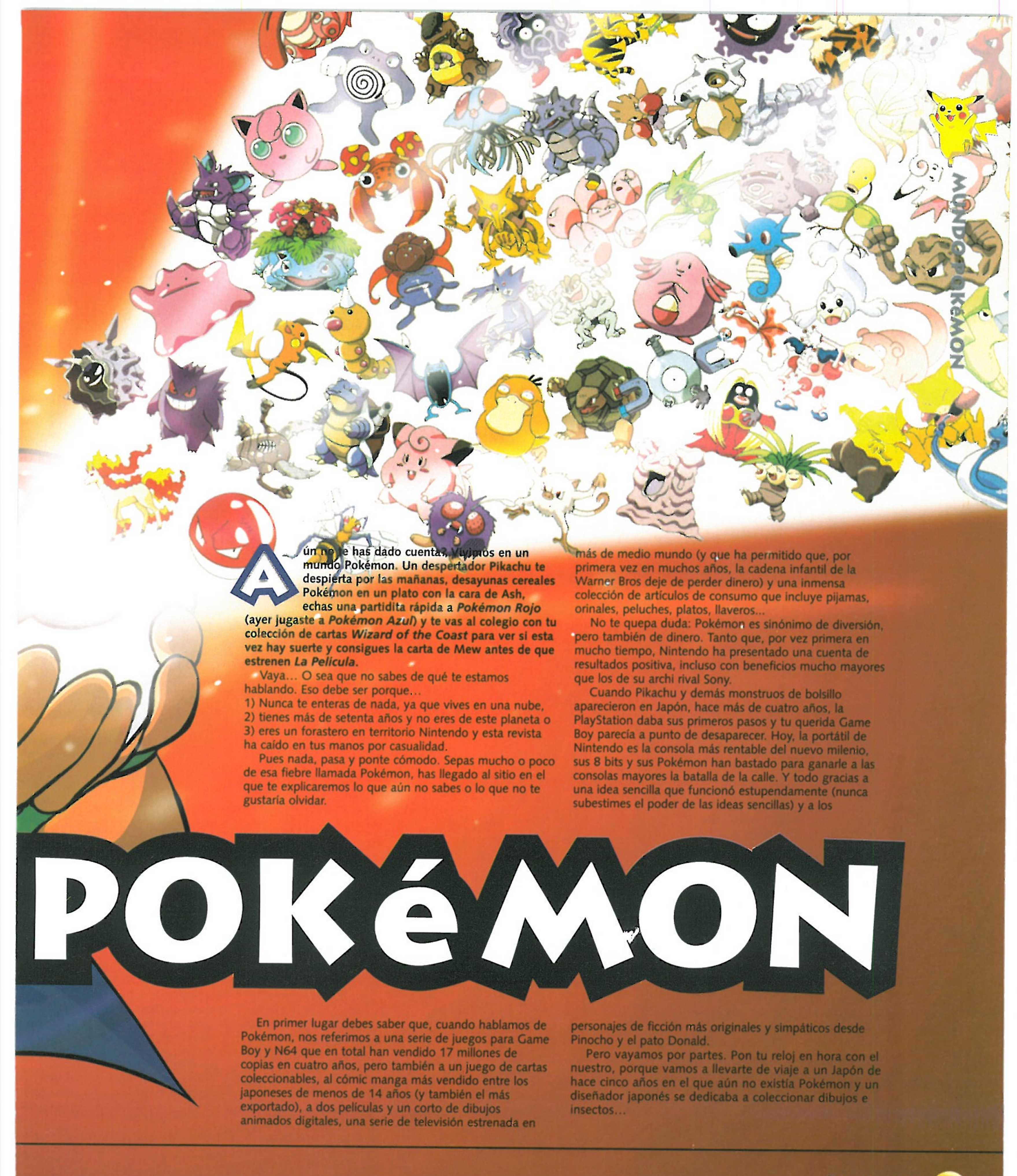


En el juego también conducirás vehículos, como este tanque.



MUNDO

Hazte con Pikachu y adéntrate en un mundo poblado de pequeños seres encantadores. Descubre el pasado, el presente y el futuro del fenómeno de masas por excelencia de este siglo. ¡Pi-ka-chu!



Aún no te has dado cuenta? Vivimos en un mundo Pokémon. Un despertador Pikachu te despierta por las mañanas, desayunas cereales Pokémon en un plato con la cara de Ash, echas una partidita rápida a ***Pokémon Rojo*** **(ayer jugaste a *Pokémon Azul*) y te vas al colegio con tu colección de cartas *Wizard of the Coast* para ver si esta vez hay suerte y consigues la carta de Mew antes de que estrenen *La Pelicula*.**

Vaya... O sea que no sabes de qué te estamos hablando. Eso debe ser porque...
1) Nunca te enteras de nada, ya que vives en una nube,
2) tienes más de setenta años y no eres de este planeta o
3) eres un forastero en territorio Nintendo y esta revista ha caído en tus manos por casualidad.

Pues nada, pasa y ponte cómodo. Sepas mucho o poco de esa fiebre llamada Pokémon, has llegado al sitio en el que te explicaremos lo que aún no sabes o lo que no te gustaría olvidar.

POKéMON

En primer lugar debes saber que, cuando hablamos de Pokémon, nos referimos a una serie de juegos para Game Boy y N64 que en total han vendido 17 millones de copias en cuatro años, pero también a un juego de cartas coleccionables, al cómic manga más vendido entre los japoneses de menos de 14 años (y también el más exportado), a dos películas y un corto de dibujos animados digitales, una serie de televisión estrenada en más de medio mundo (y que ha permitido que, por primera vez en muchos años, la cadena infantil de la Warner Bros deje de perder dinero) y una inmensa colección de artículos de consumo que incluye pijamas, orinales, peluches, platos, llaveros...

No te quepa duda: Pokémon es sinónimo de diversión, pero también de dinero. Tanto que, por vez primera en mucho tiempo, Nintendo ha presentado una cuenta de resultados positiva, incluso con beneficios mucho mayores que los de su archi rival Sony.

Cuando Pikachu y demás monstruos de bolsillo aparecieron en Japón, hace más de cuatro años, la PlayStation daba sus primeros pasos y tu querida Game Boy parecía a punto de desaparecer. Hoy, la portátil de Nintendo es la consola más rentable del nuevo milenio, sus 8 bits y sus Pokémon han bastado para ganarle a las consolas mayores la batalla de la calle. Y todo gracias a una idea sencilla que funcionó estupendamente (nunca subestimes el poder de las ideas sencillas) y a los personajes de ficción más originales y simpáticos desde Pinocho y el pato Donald.

Pero vayamos por partes. Pon tu reloj en hora con el nuestro, porque vamos a llevarte de viaje a un Japón de hace cinco años en el que aún no existía Pokémon y un diseñador japonés se dedicaba a coleccionar dibujos e insectos...



CRONOLOGÍA DE UN ÉXITO ANUNCIADO

1978 Satoshi Tajiri, un niño japonés introvertido y gafotas, se convierte en el mejor jugador de Space Invaders de su barrio, en el sudeste de Tokio.

1982 Tajiri empieza a editar de forma casera revistas de trucos y guías para juegos como Donkey Kong. Uno de los números vende casi 10.000 ejemplares, así que Tajiri gana bastante dinero para comprar un kit de programación de Nintendo.

1985 Después de tres años de trabajo, nuestro programador solitario presenta su primer juego, Quinty.

1991 El año cero de la era Pokémon. Tajiri se asocia con una compañía llamada Creatures para empezar a trabajar en un juego de mascotas virtuales basado en su colección de dibujos.

1995 Nintendo compra los derechos de Pokémon a la sociedad formada por Tajiri y Creatures.

1996 Se edita el primer juego Pokémon para Game Boy.

1997 El primer gran año Pokémon. Ventas altísimas en Japón, serie de televisión, cómic manga supervisado por Tajiri y su equipo...

1999 Pokémon rompe fronteras. En Estados Unidos se convierte en el mayor éxito japonés desde tiempos de Godzilla. En España, la fiebre afecta a todo aquel poseedor de una Game Boy Clásica, Pocket o Color, y el videojuego arrasa en las listas de ventas.

2000 Llega una nueva oleada de juegos Pokémon: Stadium, Amarillo, Snap... Y se avecinan muchos más. Los chicos dejan a un lado a Chiquito para loar a Pikachu.

¿2002? Según algunos rumores, el parque temático dedicado a Pikachu podría ser una realidad en apenas un par de años. La idea de Tajiri es hacer "algo parecido a Disneyworld, pero mucho más grande".

UN, DOS, TRES... ¿PIEDR

(La verdadera historia del monstruo que tienes en tu bolsillo)

SUEÑOS DE UN JAPONÉS

Estamos en invierno del 95. Un japonés de 30 años llamado Satoshi Tajiri entra en la oficina central de Nintendo en Tokio con una idea muy interesante bajo el brazo. Los mandamases de la gran N están muy, pero que muy, ocupados, así que le piden se la explique en pocas palabras y luego desaparezca. "Pues es... como el piedra papel o tijera, sólo que más complicado", dice Tajiri.

"¿Como qué?" Vaya, eso habrá que explicarlo un poco mejor, y el diseñador japonés (que es muy tímido y poco comunicativo) añade que es un juego de mascotas virtuales para consola portátil en el que, además, se puede coleccionar y competir. "Idea descabellada, muchacho", piensan los gerifaltes, "pero ¡qué demonios! ¡Podría funcionar!". Después de todo, los Tamagotchis funcionaron estupendamente con la sencilla idea de ofrecer a los jugadores una extraña criatura a la que cuidar. Tajiri propone algo un poco más sofisticado: no una mascota virtual, sino muchas, pongamos unas 200, cada una con sus características. Todo un catálogo de extraños monstruitos coleccionables que (y esto es lo mejor) podrían luchar contra los monstruitos del vecino gracias al cable de conexión de la Game Boy.

Tajiri está a punto de vender la patente que le hará rico. A él y a su socio, el señor Tsunezaku Ishihara, presidente de una compañía llamada Creatures que fue la primera en interesarse por toda historia de monstruos de bolsillo coleccionables. Pero no sólo eso, Nintendo también va a ganar mucho dinero, incluso más que con el salto de Mario a los 64 bits. Y esta vez va a ganarlo con la vieja Game Boy, la de blanco y negro. Esa humilde portátil de 8 bits para la que cada vez menos gente quería desarrollar juegos en 1995.



Aquí tienes el cartucho japonés original. Desde luego, sobra decir que cada mercado tiene sus gustos...

HOY JAPÓN, MAÑANA EL MUNDO

Como casi todas las ideas geniales (¿ha oído hablar de la manzana de Newton?), todo esto de los Pokémon s le ocurrió a Tajiri casi por casualidad.

"La primera vez que vi dos Game Boy unidas por el cable de conexión", ha explicado hace poco, "pensé que er un espectáculo fascinante, algo así como una transfusión de sangre y conocimiento. O mejor aún, como si u extraño insecto mutante pasase de una consola a otra y proyecciones de su cerebro apareciesen en la pantalla". Tajiri coleccionaba insectos desde pequeño y, al hacerse un poco más mayor, empezó a dibujar criaturas mit insecto mitad alienígena a las que

llamaba "monstruos de bolsillo" (*pocket monsters*, en inglés, versión amplia del actual Pokémon). Dibujó muchísimos, cada vez más raros, hasta hacerse una colección de unos 500 bocetos. La idea de esconderlos en un mundo virtual y pedirle a los jugadores que los buscasen, aprendiesen a conocerlos y les ayudasen a hacerse más grandes y más fuertes le parecía irresistible.

Todo empezó hace cuatro años con un juego de mascotas virtuales en el que podías coleccionar personajes, intercambiarlos y competir con otros jugadores.

Y los niños japoneses no se resistieron. Bueno, también ayudó que Nintendo diese toda una lección de cómo se vende un videojuego, Pero eso números se quedaron pequeños en cuanto se estrenaron la serie de televisión (en el canal infantil de la Warner Bros) y la película *Pokémon. The First Movie*, un éxito sin precedentes en el cine de dibujos animados que recaudó 52 millones de dólares en cinco días y se convirtió en la cuarta película que más ha recaudado en su primera semana tras *La amenaza fantasma*, *Independence Day* y *Men in Black*.

Los europeos empezamos a ser las siguientes víctimas de esta fiebre Pokémon. De esta forma, Nintendo tuvo que inyectar en el mercado una cantidad de cartuchos superior al doble de los que ya había vendido en una campaña que podríamos bautizar bajo el nombre "ningún niño sin Pokémon". Y la cifra de venta ya ha alcanzado los 300.000 videojuegos en cuatro meses, muy por encima de cualquier otro juego de Game Boy o Game Boy Color. Pero más popular de la historia por delante de Mickey Mouse". ¿Imposible? Bueno, el éxito de la "caravana Pokémon", que ha recorrido Estados Unidos organizando fiestas y repartiendo folletos informativos, y que ahora viene a Europa, hace pensar que para los niños de hoy en día el ratón más famoso del mundo es marciano y amarillo, y se llama Pikachu.

POKéMON EN LA RED

Hace poco se publicaba un estudio según el cual "Pokémon" es la sexta palabra más introducida en los buscadores de Internet. Además, entre septiembre y octubre del año pasado fue la primera. Nintendo América incluso ha organizado una competición para premiar ¡las 120 mejores! páginas web de Pokémon hechas por aficionados, así que imagínate cuántas debe haber. Si visitas la oficial (htttp://www.pokemon.nintendo.es), verás que la serie de televisión está nominada en tres categorías de los premios Nickelodeon (algo así como los Oscar de los dibujos animados) de entretenimiento infantil: cómic, videojuegos y televisión. Los otros nominados en el apartado televisivo son Rugrats y Los Simpson, y aunque seguro que Bart Simpson se comería crudo a Pikachu en su serie, lo cierto es que son los espectadores los que votan así que... adivina quién va a ganar.

A, POKéMON O TIJERA?

aprovechando la simpatía de Pikachu y espoleando la curiosidad de los jugadores al extender rumores sobre Mew, un Pokémon rarísimo y muy poderoso que estaría escondido en alguna parte. En poco menos de un año se habían editado tres juegos Pokémon, todos número uno, y, además, una colección de cartas, un cómic manga mensual, una serie de televisión... La Pokéfiebre barrió del mapa a Tamagotchis y Power Rangers y Japón entero se puso a buscar, entrenar e intercambiar monstruos de bolsillo.

EL JUEGO QUE PUEDE REINAR

La diferencia entre la fiebre Pokémon y otras modas parecidas es que Nintendo se las ha arreglado para mantenerla viva en Japón cuatro años seguidos y, además, ha tardado bastante tiempo en exportarla. Hace cuatro años, una de las preguntas más frecuentes en las *webs* de videojuegos de Internet era "¿Qué es Pokémon?", sobre todo en Estados Unidos. Hoy ningún niño americano o europeo lo pregunta, porque desde noviembre del año pasado todos lo saben.

Fue una invasión silenciosa, pero muy rápida. La prensa americana habló de "guerra relámpago": en dos semanas, cinco de los seis videojuegos más vendidos eran títulos de la serie *Pokémon* y se había vendido un total de 3 millones de cartuchos y más de millón y medio de juegos de cartas.

amarilla. De hecho, para Nintendo supuso su resurgir desde que se editó la PlayStation. Alemanes, belgas, holandeses y británicos se han convertido en incondicionales del imperio Pokémon.

En España, las ventas también han ido estupendamente y a las seis semanas de su lanzamiento *Pokémon Rojo y Azul* se agotaron en todas las tiendas, provocando que muchos de nosotros tuviéramos una Navidad sin

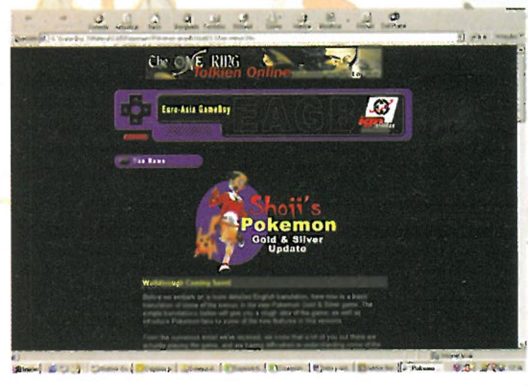


¿Te imaginas poder recorrer tu atracción favorita acompañado de Pikachu?

Nintendo espera que sea la película lo que de verdad desate la fiebre.

Hasta a los rusos y los australianos les ha llegado la hora del entrenamiento y el coleccionismo, aunque los primeros se resisten: un político ha llegado a decir que Rusia "debe evitar que Japón consiga invadirnos con sus ridículos monstruitos cuando no pudo hacerlo con su ejército en la II Guerra Mundial".

En fin, pocas son las personas que habitan este planeta que no han vivido ya algún fenómeno Pokémon de una u otra forma. Nadie está a salvo y la invasión no ha hecho más que comenzar. ¿Alguien lo va a impedir? Que no cuente con nosotros...



Una muestra de lo que puedes encontrar en Internet sobre Pokémon.

MUNDO PIKACHU

¿Aún no te haces una idea de lo lejos que ha llegado la Pokemanía? Pues escucha esto: La última idea de Tajiri y la compañía Creatures es crear un parque temático, primero en Japón y, luego, en Estados Unidos y puede que en Europa. Los rumores dicen que el proyecto está muy avanzado. Se llamaría Pikachu World y su objetivo, según Tajiri, sería "convertir a Pikachu en el personaje de dibujos animados

POKéPTIMO ARTE

¿Todavía no has visto... Pokémon. La Película?



La estética de Pokémon es muy diferente a la de Disney.

90 minutos de pura diversión pokemonil, con explosiones, efectos especiales y cientos de Pokémon en pantalla.

Pues ya está estrenada. Pikachu y su gente se te han escapado del bolsillo para dar el salto a la pantalla grande, y el resultado es una película que no tendrás más remedio que ir a ver. Y no sólo por la carta Pokémon que te regalarán con la entrada.

Llevábamos medio año esperando este momento, desde que la versión para el público occidental se estrenó en Estados Unidos y leímos en alguna parte que Warner Bros llegó a vender entradas anticipadas a un ritmo de 70.000, pero por fin ha llegado el tan ansiado estreno de *Pokémon. La película*. Ya estamos haciendo cola, con la entrada en la boca.

La película que podremos disfrutar es una versión reducida de la que dirigió el animador japonés Kunihiko Yuyama a partir de un guión de Takeshi Shudo. Se estrenó el año pasado en Japón y los que la han visto dicen que era unos 20 minutos más larga y bastante más violenta e incomprensible que la que se proyecta en los cines españoles. Por tanto, el trabajo de la compañía 4 Kids Entertaintment, encargada de adaptarla es, sencillamente, intentar que los espectadores no nipones podamos entenderla y seguirla con facilidad.

El resultado de este esfuerzo son 90 minutos de diversión Pokémon divididos en dos partes. La primera es el corto *Las vacaciones de Pikachu*, que dura poco más de un cuarto de hora y nos permite descubrir qué hacen los monstruos de bolsillo cuando se separan de sus entrenadores humanos. Esta vez Pikachu y los suyos han ido a pasar su día libre a un parque temático para Pokémon y se lo pasan en grande. Tal vez lo mejor de este corto sea que presenta a dos Pokémon nuevos (aunque sólo sea por unos segundos) de lo más extraños.

Todo un excelente aperitivo para recibir el festín Pokémon en pantalla grande que tanto tiempo llevábamos esperando y que los japoneses titularon algo así como *La venganza de Mewtwo*. Dura unos 70 minutos y es, sin ninguna duda, la mayor aventura Pokémon jamás filmada. Algunos lo han descrito como un capítulo de la serie el triple de largo, pero lo cierto es que la calidad de la animación (maravillosos efectos, explosiones, escenarios complejos y muy detallados, cientos de Pokémon luchando a la vez...), así como la complicada y atractiva historia que cuenta, hacen que sea algo totalmente distinto.

LA HISTORIA DE MEWTWO

Definitivamente, están locos estos humanos. Su última insensatez ha sido recuperar un fragmento de ADN de Mew, el Pokémon 151, e intentar clonarlo. El resultado no es otro que Mewtwo, un supervillano con ideas propias que no siente ninguna simpatía por sus creadores.

Mewtwo habla, no se limita a repetir su nombre con distintos timbres como el resto de Pokémon. Y además piensa. Y cree que esto de ser una mascota humana no le va, así que destruye el laboratorio de los científicos que le han clonado. *Pokémon. La Película* cuenta la historia de este Pokémon extremadamente raro y perverso que quiere dominar el mundo y crear una nueva raza de luchadores alienígenas que no obedezcan al ser humano. Los encargados de impedírselo serán Ash Ketchum y su colección de Pokémon, con el fiel Pikachu a la cabeza.

No es que queramos chafarte la sorpresa, pero el plato fuerte vendrá hacia el final, cuando Ash y sus amigos Misty y Rock se enfrenten con su ejército de Pokémon a los seres creados por Mewtwo y aparezca Mew, el misterioso Pokémon 151, una criatura mítica y llena de sabiduría. Mientras llega ese momento, tendrás la oportunidad de conocer desde dentro la isla en la que Mewtwo ha instalado su cuartel general o ver cómo el roedor eléctrico Pikachu se enfrenta a su propia clonación. Y todo acompañado de una banda sonora que seguro será un éxito, con canciones de Britney Spears o Christina Aguilera.

Aunque tal vez la gran experiencia que ofrece esta película es que casi todo el mundo Pokémon cabe en 70 minutos de metraje y que tu favorito, sea cual sea (bueno hay alguna excepción) se ha hecho un hueco en la gran pantalla. Ojalá nos leyesen en Japón, porque así aprovecharíamos para pedirles que en la siguiente película le diesen a Charmander o Charizar un papel protagonista.



Entre combate y combate siempre hay tiempo para la broma.

¡Charmaaaander! Ah, no, no es él, pero si tienes un poco de paciencia seguro que tu Pokémon preferido se asoma a la pantalla.

POLVO DE ESTRELLAS

Pikachu ilumina la pantalla grande con su primer papel protagonista.

¡Cielos, qué momento! Pikachu, el roedor eléctrico, está sentado frente a nosotros dispuesto a ser entrevistado. De acuerdo, Mewtwo podrá provocar el diluvio o destruir con la mirada pero, para nosotros, la estrella indiscutible (por carisma y simpatía) es Pikachu. Además, nunca antes habíamos entrevistado a un actor famoso. Ni a nadie con cola y de color amarillo.

GB: Usted ya es toda una estrella del cine, pero no reniega de sus orígenes... Por ejemplo, este mismo mes participa en otro videojuego, *Pokémon Stadium*.
PIKACHU: Claro, es muy importante no olvidar nunca de dónde vienes. El juego se edita en España el mismo día que estrenamos la película, y eso me encanta, porque así mis pequeños fans pueden conocer al mismo tiempo dos facetas de mi trabajo como actor.

GB: Tres en realidad. Porque la serie de televisión sigue siendo un éxito en nuestro país.
PIKACHU: Bueno, en Japón hemos estado rodando capítulos nuevos. Al principio trabajábamos en guiones originales, pero ahora cada vez adaptamos más los cómics manga, que han mejorado muchísimo. Tenemos material para al menos otra temporada. Me alegro de que a mis fans españoles les guste.

GB: Actor de cine y de televisión, personaje de videojuego... Es usted un profesional con muchísimas facetas, pero, ¿a qué cree que se hubiese dedicado de no existir la Game boy o el cine?
PIKACHU: Me hubiese gustado ser personaje de *Bola de Dragón*, pero no de la serie televisiva, que debe ser muy estresante, sino del cómic manga, aunque tampoco me hubiese importado dedicarme profesionalmente a ser roedor de peluche o actor de anuncios.

GB: Volvamos a la película. ¿Qué puede decirnos de su personaje?
PIKACHU: Pues es un tipo normal, un roedor eléctrico de clase media al que las circunstancias obligan a salvar el planeta. También es un héroe, por supuesto, pero un poco por casualidad, como los personajes de *Independence Day*.

GB: Ahora que ha demostrado que es un actor versátil, ¿qué otros personajes le gustaría interpretar?
PIKACHU: Siempre he soñado con hacer de Godzillah en una superproducción japonesa. Aunque tampoco me importaría hacer un papel más modesto, por ejemplo, el de su compañera, la tortuga Gamera.

GB: Parecen papeles un poco ambiciosos para un roedor eléctrico de medio metro de altura. Yo le imagino más bien interpretando a algún ratón mítico, como Dixie, Jerry o Mickey Mouse.
PIKACHU: ¡Eso nunca! Yo soy un actor japonés desde el hocico a la punta de la cola, nunca haría un papel de ratón americano. Además, Mickey es un mito de hace cuarenta años y yo un estrella novel.

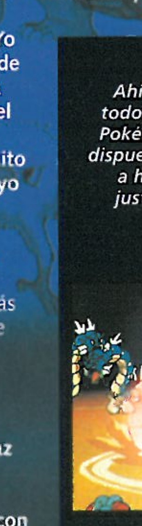
GB: Pero Mickey dio sus primeros pasos como estrella del cine mudo, más o menos como usted, que apenas habla en sus películas.
PIKACHU: No sé si la gente se da cuenta del mérito que tiene ser capaz de decir Pikachu de 59 maneras diferentes. Aun así, he estado hablando con el guionista, Takeshi Shudo, para que me dé algo más de diálogo en la secuela que estamos a punto de estrenar en Japón. Es la única manera de ganar el Oscar al mejor actor.

GB: Sería merecidísimo, casi tanto como el que no le dieron al cocodrilo de Peter Pan. Pero ha hablado usted de una secuela. ¿Cuándo se estrenará?
PIKACHU: Antes de lo que pensáis, porque ya está casi acabada y esta vez pensamos estrenarla en el resto del mundo poco después de hacerlo en Japón. La prensa habla de ella como Pokémon 2000, pero aún no tiene título definitivo. Y además... Bien, os contaré un pequeño secreto: no estamos trabajando en una secuela sino ¡en dos! Se estrenarán casi seguidas, y seguro que tienen incluso más éxito que la primera.

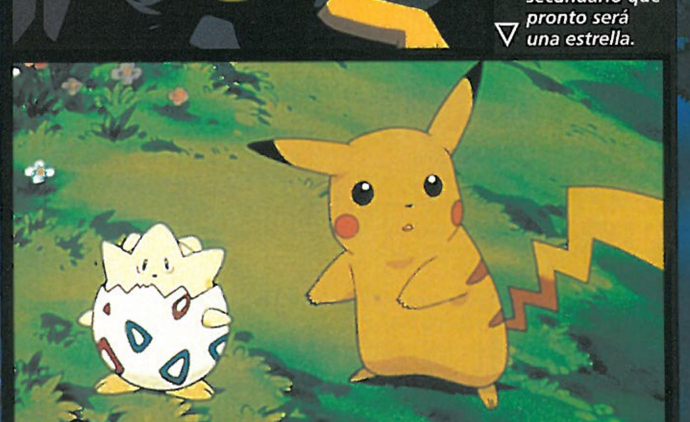
GB: Por último, ¿podría decir Pikachu para nosotros?
PIKACHU: Cómo no. ¡Piii-ka-chu!

P: Ahí queda eso.

Pikachu Superstar, el roedor eléctrico más taquillero de la historia del cine.



Tus Pokémon lucen en la peli incluso más que en Pokémon Stadium.



Pikachu acompañado de Togepi, un secundario que pronto será una estrella.



Ahí van todos los Pokémon dispuestos a hacer justicia.

Una imagen de la batalla final.

¿Qué mirará tan sorprendida la tropa de Ash?





En el primer pueblo, el profesor Ochid te enseñará qué es cada cosa.

"Oiga, tiene alguna pomada para las hemorroides". (Y entonces, despidieron al traductor...)

¡Mira ese pájaro! ¡Si es igualito que Piolín! Ejem...

Párate en ese colmado para comprar provisiones. ¡No compres chucherías, que te conocemos!

"-¿Por qué mira fijamente el agua? -Estoy buscando una lentilla."

Ese pájaro es Pidge. Como Pidgey, pero con más malas pulgas.

POKéMON ORO Y PLATA

"¿A quién le puede interesar una secuela mejorada de Rojo y Azul, con más de 250 pokémon, a todo color y tiempo real?" Y entonces, un rayo divino lo carbonizó...

Lo sentimos por tus padres. Ahora que, tras varias sesiones de electrochoques y un transplante de cerebro, habían conseguido que te bajara la pokéfiebre, se nos ocurre publicar este reportaje, que te contagiará nuestra obsesión por la secuela de *Rojo*, *Azul* y *Amarillo*.

Lo cierto es que tus progenitores tienen motivos para preocuparse, porque lo de *Oro* y *Plata* es una auténtica locura. En Japón, ya se han convertido en los videojuegos más vendidos de la historia. Si pusiéramos uno encima de otro los 6, 20 millones de cartuchos despachados allí, la columna resultante alcanzaría 44 kilómetros de altura. Ni *Mario Bros*, presente en 6,18 millones de hogares nipones, ha estado tan cerca del cielo.

Estas nuevas pokéaventuras -que no se lanzarán en España hasta el 2001-, estrenan protagonista y un centenar de Pokémon, a los que hay que sumar los 150 de las versiones *Roja* y *Azul*. Ya no encarnarás a Ash, sino a otro joven entrenador, y tu punto de partida será una aldea parecida a Pueblo Paleta. El profesor Ochid te explicará los entresijos del Mundo Pokémon y te preparará para los grandes desafíos que te aguardan. Al igual que en *Rojo* y *Azul*, empezarás sin monstruos, y acudirás al sucesor del profesor Oak, un tal Utsogi, quien te dará a elegir uno de entre tres Pokémon. Las aventuras que siguen se desarrollan igualmente en el Mundo Pokémon, aunque esta vez recorrerás una región llamada Jouto. Al final del juego, te habrás hecho con más de 250 Pokémon, dotados de nuevas habilidades y capaces de aprender algunos de las 200 habilidades que el juego incorpora.

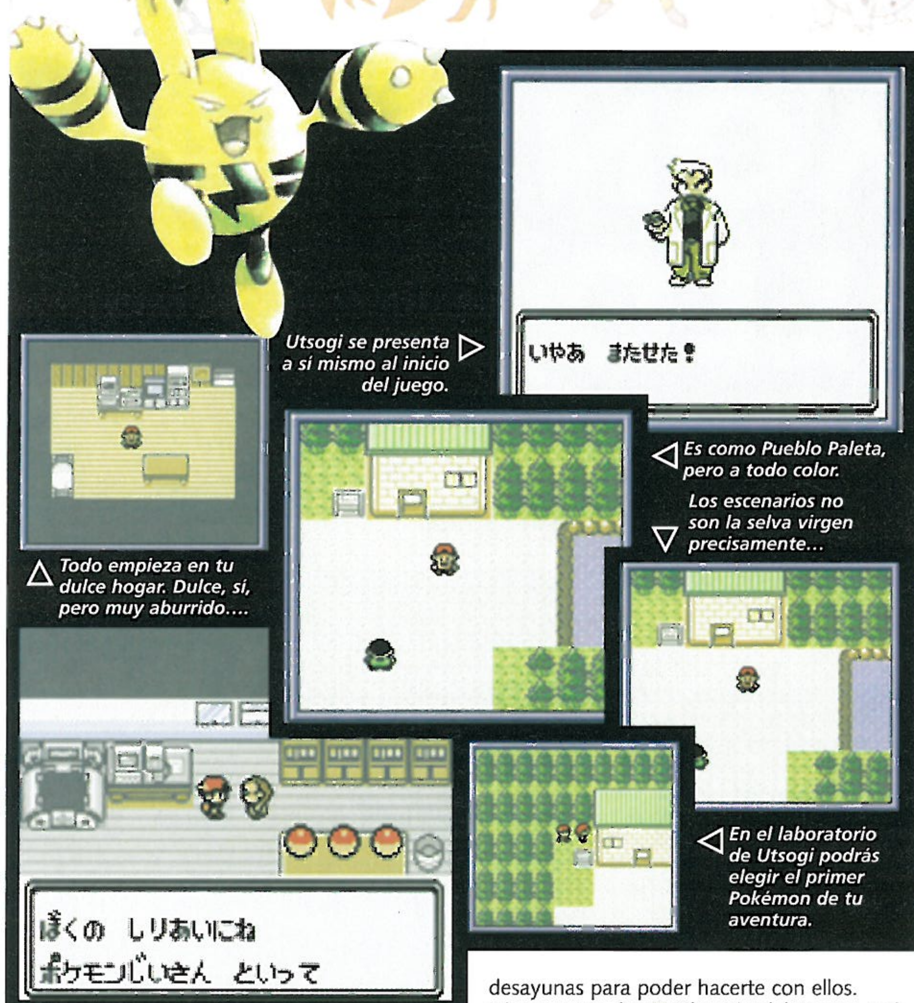
Ahora los monstruos podrán usar armas y otros ítems durante los combates. Entre los nuevos fichajes, se cuentan Mariru (una especie de ratón azul), el elefante Donfan, el toro Buru y Houou, el cuarto pájaro legendario. Además, algunos Pokémon evolucionarán hasta cotas impensables en *Rojo*, *Azul* y *Amarillo*. Sin ir más lejos, Slowpoke y Slowbro derivarán en nueva criatura. Por otra parte, al igual que en las primeras versiones, ciertos Pokémon se encuentran bien en *Oro*, bien en *Plata*.



Para facilitarte el acceso a los ítems, tu mochila contará con departamentos apropiados donde guardarlos según su tipo: Poké Balls, Máquinas Ocultas, ítems corrientes... Además, tu personaje usará un monopatín para desplazarse, y en la muñeca llevará el llamado Pocket Gear (el sucesor del actual Poké Dex), que hará las veces de relo teléfono, radio y agenda, y te permitirá consultar diversos menús.

¿ESTUDIAS O TRABAJAS?

Todos los Pokémon serán o macho o hembra, y su género condicionará su crecimiento y tipos de ataque. Además, los monstruos podrán



Utsogi se presenta a sí mismo al inicio del juego.

Todo empieza en tu dulce hogar. Dulce, sí, pero muy aburrido....

Es como Pueblo Paleta, pero a todo color.

Los escenarios no son la selva virgen precisamente...

En el laboratorio de Utsogi podrás elegir el primer Pokémon de tu aventura.

ıparearse y poner huevos (¡incluso los namíferos y fantasmas!). Cuando una parejita oonga uno, deberás transportarlo durante tus correrías hasta que eclosione y prorrumpa un nuevo Pokémon, más grande y fuerte que sus progenitores. O también puede ocurrir que te encuentres un huevo huérfano en el campo, nstándote a que lo adoptes. El hecho de que os Pokémon de *Oro* y *Plata* se reproduzcan, significa que tu elenco de monstruos no depende exclusivamente de cuántos captures. Por otra parte, los Pokémon de *Rojo*, *Azul* y Amarillo se pueden transferir a *Oro* y *Plata* (al revés no), en cuyo caso se les adjudica un género automáticamente.

EL TIEMPO DIRÁ

Oro y *Plata* incorporan un reloj que te permitirá jugar en tiempo real. Una vez lo pongas a la hora, tanto da que tu Game Boy esté apagada: los minutos de *Pokémon Oro* y *Plata* seguirán corriendo paralelos a los del mundo real. Por ejemplo, la iluminación de los escenarios cambiará según sea de día o de noche en la realidad. Asimismo, según qué objetivos se deberán cumplir en un plazo determinado, y ciertos acontecimientos (algunos torneos de liga, por ejemplo) sólo ocurrirán en fechas y horas concretas. Además, hay Pokémon que se van a dormir con el crepúsculo, mientras que otros sólo aparecen a horas intempestivas, obligándote a jugar mientras te bañas o desayunas para poder hacerte con ellos. Lógicamente, la introducción del tiempo real proporciona una experiencia de juego mucho más absorbente y compleja, pues te obliga a planificar tus acciones día a día.

Gráficamente, *Oro* y *Plata* suponen un paso adelante, merced a su paleta de 52 colores. Aunque son compatibles con la portátil monocroma, en la Game Boy Color estos cartuchos redimen la insipidez gráfica de *Rojo* y *Azul* y se convierten en un verdadero festín visual. Razón de más para aconsejar a tus padres que dejen de llevarte a exorcistas y reserven la pasta para cuando *Oro* y *Plata* lleguen a nuestro país.

POKéMON PINBALL

¡Captura a Pikachu a golpe de flippers!

Las tablas de pinball son casi tan adictivas como el universo Pokémon. No es de extrañar que en 1999 se vendieran 1,8 millones de cartuchos de *Pokémon Pinball* sólo en Estados Unidos, donde quedó quinto en la lista de títulos más vendidos para todas las plataformas.

Cuando empiezas el juego, puedes elegir entre dos mesas de pinball: Roja y Azul (esta vez, ambas en un solo cartucho). Entonces, el programa te conduce a cualquiera de las ciudades donde se hallan desperdigados los 150 Pokémon. La mesa no cambia de aspecto, pero un recuadro te indica en qué ciudad te encuentras. Ahora se trata de capturar Pokémon, demostrando tu habilidad con los flippers y la Poké Ball.

Las flechas de la tabla te van señalando qué Pokémon puedes capturar cada vez. Éste aparece primero en blanco y negro, pero si aciertas seis veces los Pokémon que hay arriba, se vuelve de colores. A continuación, para apropiártelo, debes golpearlo cuatro veces con la Poké Ball. Por otra parte, cada vez que capturas o consigues –cumpliendo ciertos objetivos- que evolucione un Pokémon, se te recompensa con un nivel de bonus. Como en *Rojo* y *Azul*, el Poké Dex te muestra qué Pokémon has capturado y cuáles te faltan.

Además, los golpes irán acompañados de un temblor, pues Pokémon Pinball incorporará el Rumble Pak en su cartucho GBC.

Nos hallamos ante un juego fantástico, un maravilloso homenaje a esas ilustres predecesoras de los videojuegos que son las mesas de pinball. Lástima que tengamos que esperar hasta octubre para disfrutar de su engañosa simplicidad.



Pokémon Pinball es mucho más difícil de lo que parece.

Sí, es una PokéBall, propulsada por una electro-flatulencia...



POKéMON AMARILLO

El ratón eléctrico más famoso del mundo se convierte en el protagonista absoluto de la nueva entrega de Pokémon.

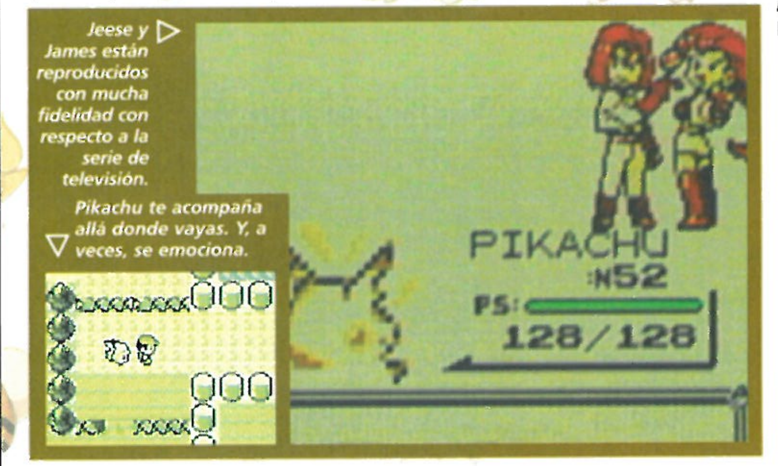
Si hasta ahora los únicos colores que le veías a la vida eran el *rojo* y el *azul*, a partir de junio todo va a tener un tono *amarillo*. ¿Amarillo plátano? ¿Amarillo membrillo? No, hombre no. Amarillo Pikachu.

Así es, en medio del calor una gota de aire fresco y electrizante llegará a tu Game Boy. Esta nueva entrega de videojuegos pokémon para tu portátil es, ante todo, un nuevo punto de vista del viaje iniciado con las versiones *Roja* y *Azul*. Básicamente, la principal diferencia con éstas es el argumento. El objetivo es el mismo: convertirte en el mejor entrenador de la liga Pokémon batiendo a los 8 líderes Gim, pero la forma de conseguirlo varía ligeramente, pues es fiel a la serie de dibujos animados. De esta forma, tu aventura empezará y se desarrollará acompañado por tu inseparable amigo Pikachu (el cual no viajará en su Poké Ball), en vez de hacerlo con Bulbasaur, Squirtle o Charmander. Por otro lado, todo el elenco de personajes de la serie hará apariciones estelares. Tal es el caso de Jeese y James, los incombustibles miembros del Team Rocket, y Brock y Misty (esta vez, de tu lado). ¡No sabrás si estás jugando o viendo un capítulo de la serie!

Tu primer combate será contra tu incorregible archi rival pero, esta vez, vendrá más preparado, pues su primer Pokémon puede ser un Eeve. Sin embargo, si pones en práctica todas las tácticas que aprendiste en tu anterior odisea, no tendrás problemas para vencerle y hacerte con las ocho medallas.

Ahora bien, si estás cansado de buscarte la vida como conquistador de gimnasios y cazador de Pokémon silvestres, *Pokémon Amarillo* te ofrece la solución perfecta para combatir la rutina. Conéctate mediante el cable de enlace de tu Game Boy con un amigo que disponga de otro cartucho *Amarillo* y disponte a disfrutar de lo lindo con tres nuevos modos de batalla exclusivos: Pika copa, Poké Copa y Mini Copa. Aquí será esencial que demuestres todo el entrenamiento al que te has sometido durante horas y horas de juego. Y si no te basta con esto, *Pokémon Amarillo* cuenta con alguna sorpresa escondida, como una pantalla en la que ¡Pikachu hace surf! No te decimos más. Bueno sí, que también podrás conectar tu Game Boy Printer e imprimir imágenes de los Pokémon que tienes en tu Poké Dex. ¡Genial!

No nos cabe duda de que *Pokémon Amarillo* será un juegazo que nos mantendrá entretenidos, como mínimo, hasta la aparición de las versiones *Oro y Plata*. ¡Viva Pikachu!



Jeese y James están reproducidos con mucha fidelidad con respecto a la serie de televisión.

Pikachu te acompaña allá donde vayas. Y, a veces, se emociona.



PIKA-AMIGO

Pokemon Amarillo debe su nombre a la perpetua presencia del inefable Pikachu, tu fiel escudero en esta aventura: un Sancho Panza fluorescente del que no podrás evitar encariñarte. A diferencia del resto de Pokémon que ya conoces, en esta ocasión, Pikachu no evolucionará nunca a Raichu, aunque sí se hará más fuerte. Además, tendrás que estar muy pendiente de él, tal y como si se tratase de tu mascota real. Mantente atento a la expresión de su cara para asegurarte de que está contento contigo y luchará mejor.



De la alegría a la tristeza. Tienes que estar pendiente del estado de ánimo de tu Pikachu.

Pero, sin duda, una de las cosas que más te encantará de esta versión amarilla es que podrás ¡oír a Pikachu! Así es, acércate a él y pulsa A y Pikachu te contestará enérgicamente. No es que puedas mantener conversaciones interesantísimas con él (pues se limitará a repetir su nombre una y otra vez), pero mirando a sus ojos sabrás lo que te quiere decir.



Pikachu es un pokémon todo terreno. Tan pronto se pone a pelear como a hacer surf. No hay quien pueda igualarle.








POKéMON SNAP

MUNDO P...MON

El primer Polaroid 'em up de la historia.

Llega este verano a la N64 una propuesta insólita: cuélate en isla Pokémon, el hábitat natural de estos seres, y otografíalos a todos. Seis niveles y en ada uno de ellos 25 monstruejos y un arrete con 50 disparos.

¿Que no tienes la N64? ¡Y a qué stas esperando! ¡Cualquier fan de okémon que se precie DEBE tener la onsola de 64 bits! Gracias a *Pokémon tadium* para N64 y el Transfer Pak véase reportaje en las páginas iguientes), ya puedes disfrutar de tu olección de Pokémon en 3D y a todo olor. ¿Que ya tienes una N64? Perfecto! *Pokémon Snap* está hecho ara ti.

Es algo así como un *shoot'em up* de ueva generación, sin una gota de angre, pero con una fórmula original y encilla y unos gráficos deliciosos. El anfitrión de tu reportaje fotográfico es el doctor Okido, un científico medio majara que ha dedicado su vida a observar a estas extrañas criaturas. Él será quien te dé las llaves del jeep que pilotarás a partir de ahora y te muestre el camino del primer nivel.

Tu objetivo es ir avanzando armado con una pequeña cámara tomando las mejores instantáneas posibles de todos y cada uno de los 150 monstruitos que el profesor Oak tiene en su catálogo. Como si de un experto cazador se tratara, tendrás que colarte en sus madrigueras y engañarlos si quieres que se acerquen al objetivo. En cuanto superes el primer nivel, Okido te echará un cable dándote Pokémanzanas y otras golosinas que podrás utilizar como cebo. La gracia está en que el juego tiene un sistema de puntuación muy completo que valora si la foto tiene buen encuadre, cuál es la postura del Pokémon fotografiado (una instantánea de frente vale más que un perfil o que la foto de una cola o unas orejas) o hasta dónde consigues acercarte.

Los niveles pueden recorrerse en menos de cinco minutos, pero en cuanto vuelvas a la base de Okido te darás cuenta de que sólo has fotografiado a un pequeño porcentaje de los habitantes del nivel y que la mayoría de tus fotos tienen puntuaciones bajas. Así que prepárate a recorrer cientos de veces cada una de las zonas, siempre en busca del primerísimo plano que te permita lograr el premio Pullitzer-Okido.

Los desarrolladores del juego nos han dicho que los pokémon más escurridizos son Zubat y Lapras, el primero porque cruza tu campo visual a una velocidad que no te da ni tiempo de acercar los dedos al botón y el segundo porque se esconde, se esconde, se esconde... hasta hacerte dudar si de verdad existe.

Ésta es la principal diferencia entre un viaje a la isla Pokémon y tus vacaciones familiares en Sitges o Estepona: siempre hay un buen motivo para volver. Así que ya sabes: éste no va a ser un verano de juegos de rol y plataformas, sino el de la posible consagración de un nuevo género. ¡Larga vida al *Polaroid 'em up*!



△ *La especialidad de Snorlax es, cómo no, dormir la siesta.*

△ *Éste es el monorrail en el que te desplazas por la isla. Nos recuerda al de Parque Jurásico.*

POKéMON STADIUM

De: Nintendo **Género:** RPG **Jugadores:** 1-4 **Disponible:** Abril

Te presentamos qué pasa cuando elevas al cuadrado *Pokémon Rojo y Azul*. ¡Es la revolución!

Con el desembarco de *Pokémon Stadium*, Nintendo ha vuelto a dejar bien puesta la bandera. Una vez más, los impredecibles expertos de marketing de Nintendo Japón han demostrado tener más olfato que un sabueso en ayunas. Pese al escepticismo que concitó inicialmente en Occidente, la ocurrencia de transportar a la N64 -vía Transfer Pak- las criaturas que habías adiestrado en tu Game Boy, revistiéndolas de maravillosos colores y vibrantes 3D, ha cosechado un éxito clamoroso.

Gracias a la potencia de la consola de 64 bits a la hora de producir impresionantes efectos sonoros y visuales, los Pokémon han visto multiplicado su poder de seducción. De hecho, en el país del sol naciente, el juego causó tal expectación que el día del lanzamiento -hace más de un año y medio- todos los cartuchos de *Pokémon Stadium* se agotaron minutos después de que las tiendas abrieran sus puertas. Fue un acontecimiento doblemente excepcional, por cuanto en aquellas latitudes los juegos de N64 acostumbran a obtener resultados de ventas más bien discretos.

Muy interesante, sí, pero debes de estar pensando que más excitante aún sería que esclareciéramos si *Pokémon Stadium* es una idea tan fabulosa como la pintan, o sólo una ingeniosa maniobra de los sumos sacerdotes del marketing. Pues bien, en honor a la verdad, hay que reconocer que el juego no destaca por su originalidad; de hecho, lo toma casi todo prestado de su versión Game Boy.

¡Espera, espera, no te precipites en tus conclusiones! *Pokémon Stadium* no es un burdo refrito de *Pokémon Rojo* y *Azul*. Es más bien una continuación de éste, por lo que los jugadores que conozcan bien la versión portátil lo disfrutarán y entenderán mejor. Aquellos que no habéis jugado con Game Boy tendréis una pequeña desventaja inicial, pero enseguida pillaréis el truquillo, sobre todo porque el juego se distribuye traducido ¡y doblado! al castellano.

Si eres un fan del fenómeno, en este momento debes de tener casi completa la colección de 150 Pokémon de *Rojo* y *Azul*. Seguramente, quieres seguir combatiendo, pero ahora con mejores gráficos, a todo color y en 3D, y con la posibilidad de ver sus ataques en tiempo real. Pues bien, esto es lo que *Pokémon Stadium* hace posible, gracias al Transfer Pak.

Las versiones Game Boy proporcionan una experiencia de juego mucho más compleja: sólo con ellas puedes recorrer el Mundo Pokémon, ir en busca de nuevas mascotas, administrar ítems, conocer personajes, etc. Nada de eso ocurre con *Pokémon Stadium*, donde el



△ *En esta pantalla se leen los datos del cartucho de GB insertado en el Transfer Pak al comienzo del juego.*

▽ *Es maravilloso consultar el Poké Dex desde el cartucho de Pokémon Stadium.*



◁ *En cualquiera de las Copas y en casi todos los modos de batalla puedes usar tus propios Pokémon, o alquilar el que quieras.*

△ *Rapidash es realmente majestuoso, e ilustra la calidad de efectos de luz de Pokémon Stadium.*

▽ *Puedes oír el grito de tu Pokémon, y ver así de bien dónde se encuentra.*

△ *Escoge con cuidado, pues después tendrás que defender tu elección.*

△ *Otra posibilidad del cartucho es poder jugar en la TV con el cartucho de la GB.*

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

¿Para qué sirve el Transfer Pak?

El Transfer Pak está incluido en el cartucho de Pokémon Stadium para N64.

El Transfer Pak es un periférico para tu N64 que permite vincular tus cartuchos de N64 y sus versiones para Game Boy. Se inserta igual que el Memory Pak y el Rumble Pak y tiene un espacio donde colocar el cartucho de la portátil.Una vez insertado, podrás transferir datos del cartucho de Game Boy, guardar datos en el cartucho de N64 y jugar en la tele con el juego de bolsillo. Este novedoso dispositivo de Nintendo te va a permitir intercambiar fácilmente datos entre la Game Boy y la N64. De momento, sólo están disponibles *Mario Golf* y *Pokémon*, pero el inminente *Perfect Dark* también aprovechará al máximo sus posibilidades.¿En qué consiste la transmisión de datos de un cartucho a otro? Bueno, gracias al Transfer podrás, por ejemplo, jugar a *Mario Golf 64* con uno de los personajes que has creado en el modo RPG de *Mario Golf* para GBC, y se está intentando mejorar (tras el intento fallido de *Perfect Dark*) la posibilidad de poder incluir en un juego para N64 imágenes obtenidas con tu Game Boy Camera.

Ésta es la pinta de tu mando de control cuando le incorporas el Transfer Pak.

EL TRANSFER PAK Y POKéMON STADIUM

Si bien no necesitas tener *Rojo* o *Azul* para acceder a todos los monstruos de *Pokémon Stadium*, lo más emocionante del juego es la posibilidad de transferir los datos de tu Pokédex de Game Boy al cartucho de N64 mediante el Transfer Pak. Así podrás apreciar en gloriosas 3D tus propios Pokémon, incluyendo cuanto les habías enseñado y el nivel al que los habías llevado en la portátil. Parece un sueño, pero resulta de lo más natural: los Pokémon de *Stadium* están tan bien diseñados, son tan reales y tienen tanta personalidad, que inmediatamente los asocias con la idea que te habías hecho de ellos jugando en la Game Boy.

Con el Transfer Pak puedes hacer casi todo lo que te estás imaginando en este momento. Conéctalo antes de encender la consola y, cuando lo hagas, aparecerá una ventana con los Pokémon que tengas en el Pokédex de tu cartucho de Game Boy (el cual va insertado en el Transfer Pak). Así, puedes lanzarte a la arena del Estadio con tus propios monstruos, que son los que más conoces. Y si tienes uno, dos o tres amigos con Transfer Pak, todos os podéis conectar a la N64 y combatir en 3D y a todo color con vuestras propias mascotas.

Y si en algún momento quieres ampliar tu archivo de Pokémon, simplemente has de acceder a la opción para jugar el cartucho *Pokémon* de Game Boy en la tele y capturar al Pokémon que necesites. Cuando vuelvas a *Stadium*, podrás usar al escurridizo Pokémon que acabas de capturar.



El cuerpo de Charizard es otra obra maestra; yo, la verdad, quisiera ser como él.

Observa la profundidad en la mirada, el carácter en la expresión, el ímpetu ardiente de sus facciones, la perfección de sus orejas...

" Venga, hombre, cambia esa cara que sólo es un poco de fuego."

Observa cómo Zadpos lanza fuego por las alas. Impresionante.

A ver, chicos, a lavarse todos los dientes si no queréis tener el aliento de Charizar.

Observa los efectos de luz en este ataque supersónico de Cloyster.

principal modo de juego, "Stadium", solo brinda combates. *Stadium*, por tanto, no es el RPG de la Game Boy traspuesto a 3D y a todo color, sino un título más cercano al *beat´em up*.

Por otra parte, hay que aclarar que la versión de *Stadium* que está inundando las tiendas de nuestro país es, en realidad, una segunda parte, comercializada en Japón como *Pocket Monsters Stadium 2*. La primera entrega, que salió en el mercado nipón hace más de año y medio, sólo tenía 40 criaturas y gráficamente no daba la talla. Nuestro *Pokémon Stadium* tiene los 150 Pokémon de *Rojo y Azul* y se juega casi igual.

Al iniciar una partida has de decidir si quieres usar los Pokémon de tu propio cartucho de Game Boy o si prefieres tomarlos prestados. Después puedes escoger entre tres opciones principales: "Lucha Ahora", si deseas enfrentarte a la CPU con una selección de Pokémon que ella haga; "Eventos de Batalla", si tienes dos Transfer Pak, dos cartuchos Pokémon para Game Boy y un amigo con quien pasar al ruedo inmediatamente, y "Stadium", si quieres enfrentarte a los mejores entrenadores de la Liga Pokémon; Los combates se disputan igual que en la Game Boy, con la única diferencia de que sólo puedes llevar contigo tres Pokémon que tú escogerás; de ahí que para conectar cuanto antes con el juego de N64 sea una ventaja conocer *Rojo* y *Azul*.

El modo "Stadium" contiene siete posibilidades de juego que se corresponden con siete

EL PODIO DE STADIUM
En este punto puedes reproducir la ruta de los principales combates del Mundo Pokémon, enfrentándote a los Líderes y sus aprendices.

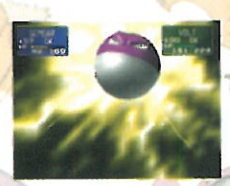


La prueba más dura de un entrenador ocurre en este tenebroso castillo.



Bueno, no tan tenebroso, pero tiene un largo camino lleno de entrenadores pretenciosos.







POKéOLIMPIADAS EN 10 SEGUNDOS

Los Minijuegos de Pokémon Stadium son terriblemente divertidos y aprovechan las cualidades naturales de cada uno para producir situaciones curiosas. Aquí tienes una presentación:

Péndulo de Drowzee

Cuatro Drowzee se colocan alrededor de un péndulo y se lanzan encantamientos hipnóticos unos a otros. Las criaturas van entrando en trance progresivamente, tambaleándose y roncando como gorrinos. El último que aguante en pie, gana.



Los Anillos de Diglett

Usando el D-pad para apuntar y el stick analógico para disparar, lanzas tus Ekans contra los Digletts cuando asoman por sus agujeros. Sin duda, con este minijuego te remontarás a las ferias y sus populares concursos.

La tortura de Pikachu

En este minijuego, Pikachu y Voltorb se conectan a sí mismos a una máquina de tortura. Observa cómo cambia el color de la lámpara de azul a verde y oprime los botones del mismo color. Gana el que más corriente aguante.



Voltereta de Magikarp



Tienes que hacer saltar a Magikarp mediante una sacudida de su cuerpo con el fin de que aumente la cifra del contador. El truco está en lograr más saltos que los otros pececillos, pero lo bastante largos para alcanzar el interruptor.

A la Escuela con Clefairy

Estas bolas rosas con tupé necesitan un poco de educación. Han de mirar las flechas que escribe el profesor en la pizarra y luego repetir la misma secuencia. Cada error se paga con un pedagógico martillazo en la cabeza.

Buffet para Lickitung

La mesa giratoria rodea a los hambrientos Lickitung con platos de distintos precios. Deben usar la lengua para atraparlos y, al mismo tiempo, evitar el chile. Con el stick analógico compites por el espacio contra los demás tragones.



Rattata Entrena





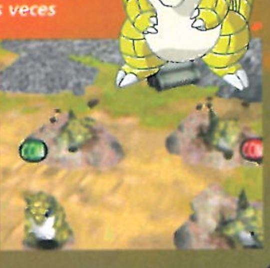
Cuatro Rattatas corren sobre una banda rodante jalonada de obstáculos. Si vas muy rápido, te avanzarás demasiado al obstáculo. Mejor mantén el compás y calcula la distancia entre el Pokémon y el objeto.

Kakuna de piedra

Cuatro Kakunas (y a veces Metapods) han de defenderse de los aerolitos; no pueden moverse, pero si aprietas A en el instante del impacto, ellos mismos utilizarán Dureza. Esta acción consume energía, así que úsala con parquedad.

Sandshrew cavando

Usando los botones L y R como si fueran tus patas, tienes que cavar lo más rápido posible. Si usas la misma pata dos veces seguidas, el intento no vale, y gana el que encuentre primero la corriente subterránea de agua. Muy refrescante.





Puedes hacer que este Rapidash forme parte de tu equipo. Guai.

Pidgeotto realmente tiene cara de pillo.

lugares de la fantástica ciudad Pokémon que está reproducida en el cartucho y cuyo centro es el Estadio de la Liga pokémon. En él tienes cuatro Copas con distintas reglas, para que el jugador compita con Pokémon de nivel similar a los que tiene para entrar en la arena. Esta variedad de reglas de combate, junto con la necesidad de escoger de dónde sacar nuestros Pokémon (bien de un cartucho de GB, bien Pokémon registrados, o bien alquilados del cartucho), son las únicas diferencias con los combates de la GB.

Por lo demás, es en este modo donde los conocedores del juego se encontrarán como en su casa, pues todo ocurre igual que en la Game Boy (hasta las interfaces son casi idénticas), aunque ahora verás en pantalla todo lo que antes tenías que recrear con tu imaginación. Por ejemplo, verás cómo un Squirtle cava un hoyo para aplicar el ataque Cavar; contemplarás el espectacular efecto de luz del ataque Vuelo de Articuno; o te partirás de la risa con los desmayos de Meowth...













CÓMO SON LOS COMBATES

En Pokémon Stadium también se combate por turnos, con la oportunidad de escoger detenidamente cuál de nuestros cuatro ataques aplicar, y teniendo que recibir pasivamente el ataque del contrario. Pero, a diferencia de los combates del juego de GB, aquí hay distintas Copas, que se diferencian por las Reglas, porque sólo dispones de tres Pokémon al tiempo, porque no administras ítems y porque puedes escapar de un encuentro si lo deseas.



Antes de comenzar un torneo revisa sus Reglas. Si no las cumples, el torneo no comienza hasta que no saques de tu selección el Pokémon infractor.



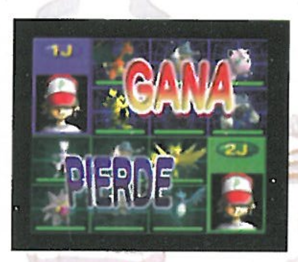
A la izquierda puedes ver que faltan dos Pokémon por seleccionar; pulsa el botón correspondiente al que desees.



Observa los cuadros de diálogo. ¿No te parecen familiares?



Mientras mantienes pulsado L accedes a los ataques de tu bicho y, para hacerlo efectivo, debes apretar el botón C correspondiente.



Lucha con fuerza y con inteligencia y lograrás que nunca aparezca la palabra PIERDE sobre tu selección.

En el modo "Stadium" te enfrentas a 8 entrenadores para ganar las 8 medallas y si derrotas a un entrenador con mucha facilidad, puedes ganar continuaciones adicionales. Además, puedes interrumpir un combate y guardar la partida para reanudarlo más adelante.

En la ciudad Pokémon encontrarás, además del Estadio, un gran edificio con forma de Game Boy por el que se accede al modo "Torre GB"; aquí puedes jugar con tu cartucho de *Pokémon Rojo/Azul* de la misma forma que si lo hicieras en la Game Boy; sólo necesitas conectarlo al Transfer Pak. Debajo de la "Torre GB" se encuentra un campo abierto de batalla llamado "Batalla Libre", que funciona básicamente igual que los modos de "Lucha Ahora" y "Eventos de Batalla" que hemos mencionado, y que permite torneos entre cuatro jugadores. También encontrarás el Castillo del Líder del Gimnasio, donde se puede alcanzar la gloria como entrenador Pokémon, batiendo el liderazgo de cada uno de los entrenadores (más tres aprendices) de las versiones *Roja* y *Azul*, sin límite de nivel para los Pokémon que vayas a usar.

Y no podía faltar el Laboratorio Pokémon, donde puedes registrar los Pokémon de tu cartucho de Game Boy para que permanezcan en la memoria del cartucho de N64 y tengas acceso a ellos sin conectar de nuevo la portátil. El Laboratorio Pokémon también es un lugar ideal para intercambiar pokémon con los amigos sin necesidad del cable Game Link. Por último, en el Palacio de la Victoria se encuentran las estatuas de los Pokémon que has ganado en el Castillo del Líder del Gimnasio, o bien, en el Estadio.

Pero en *Pokémon Stadium* no todo es combate. Accede al modo "Kids Club" y disfrutarás de acción a raudales. En él dispones de nueve minijuegos excelentes, con toda la jugabilidad que Nintendo sabe ofrecer. Esta ingeniosa combinación de combate, coleccionismo y minijuegos hace de *Stadium* una de las propuestas más sugerentes de Nintendo para este año. Absolutamente imprescindible para cualquier fan de Pokémon.



△ La ciudad de la Liga Pokémon. Aquí decides si vas a los minijuegos, si combates, si juegas con tu cartucho de GB en pantalla de TV o si tomas fotos a los Pokémon.

EL MUNDO DE LOS NEGOCIOS

También la seria labor del intercambio se beneficia aquí de las tres dimensiones. Déjate guiar por el Profesor Oak y entenderás todas las posibilidades del Laboratorio Pokémon.



◁ Esta imagen es idéntica a nuestra redacción. Aquí puedes ubicarte sobre distintos ordenadores dependiendo de lo que quieras hacer.



Trato hecho; intercambiar pokémon tan cómodamente te hace sentir como en un hotel para ejecutivos. ▷

◁ En el Laboratorio puedes cambiar la selección de pokémon que llevas contigo.



CON

Pikachu

Meowth

Pidgey

Psyduck

Indica con flechas qué dirección ha tomado cada Pokémon.

Pikachu	Norte
Meowth	Sur
Pidgey	Este
Psyduck	Oeste

NOMBRE Y APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN: ....

....

....

LOCALIDAD: ....

PROVINCIA: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

TELÉFONO: ....

Envía tus respuestas a:

SIGUE LAS POKé HUELLAS

GAMES WORLD
MC Ediciones, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20, 08022 BARCELONA





Sigue las poké huellas

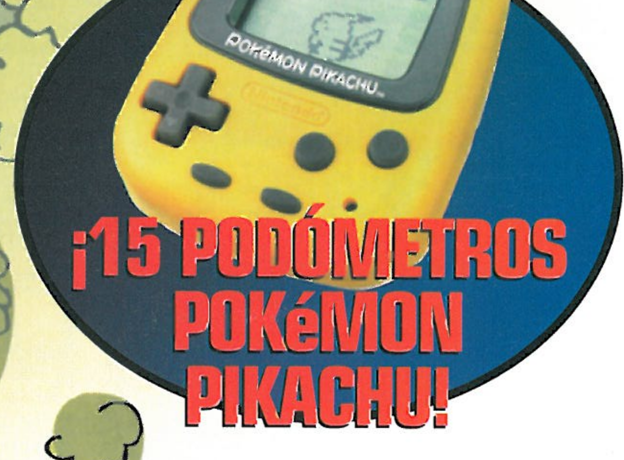
Birli Birloque, nuestro intrépido explorador, se ha visto envuelto en una aventura de aúpa. Tras pasar largos años en la selva Vespertina entre gallináceos salvajes y polluelos silvestres, una llamada del profesor Oak le ha hecho cambiar de destino. El famoso investigador de Pokémon se haya en un verdadero entuerto y sabe que sólo un héroe con la clase y la sabiduría de Birloque puede ayudarle.

Oak ha perdido a cuatro de sus Pokémon, concretamente a Pikachu, Pidgey, Psyduck y Meowth. La lástima es que hoy mismo iban a visitarle unos futuros entrenadores de Pokémon y el profesor quería entregar a cada uno de ellos uno de éstos como su primer Pokémon.

Tras oír la historia, y sin más dilación, Birloque se lanza a capturarlos. Agudiza tanto sus sentidos que en un momento encuentra un claro plagado de huellas de Pokémon. ¡Los ha encontrado! Sin embargo, a Birloque se le olvidó mencionar un pequeño detalle: no tiene la menor idea de cómo es cada Pokémon, de forma que no podrá encontrarlos si no reconoce de quién son las huellas.

Ayuda a nuestro amigo Birli Birloque a identificar las huellas y dinos qué dirección ha tomado cada Pokémon para que él pueda encontrarlos.

SI LO HACES, PODRÁS PARTICIPAR EN EL SORTEO DE:



¡15 PODÓMETROS POKéMON PIKACHU!

BASES DEL CONCURSO

1. Puede participar en este concurso cualquier lector que no tenga vinculación directa o indirecta con trabajadores o colaboradores de esta editorial.

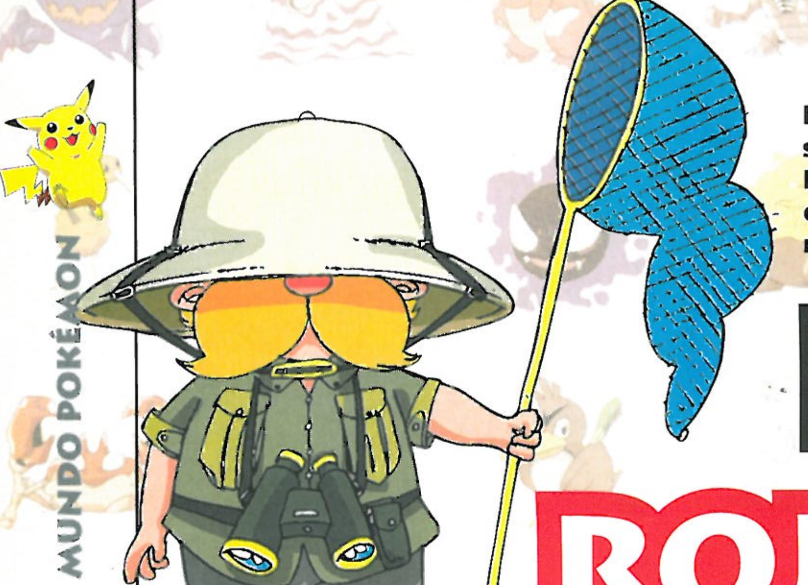
2. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones antes del día 20 de junio de 2000.

3. El sorteo se celebrará el día 25 de junio de 2000.

4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.

5. La decisión de los jueces será inapelable.

6. La participación en este concurso supone la aceptación de las normas anteriores.



Hola, soy Birli Birloque, un intrépido explorador recién llegado de la selva Vespertina que ha venido a vuestra ciudad a analizar el mundo Pokémon. Ya soy todo un experto, así que, si estás perdido en medio de estas páginas, lee esta *review* y podrás ponerte al día. Yo, mientras tanto, voy a ver si cazo algún Pokémon silvestre.

POKéMON ROJO Y AZUL

De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** No **Disponible:** Sí

Pokémon es un mundo inmenso. En él hay ciudades, pueblos pequeños, cuevas, puertos, grandes zonas campestres y otras menos comunes, como una Central de Energía o un gran cementerio llamado Torre Pokémon. Así pues, nada extraño, excepto por un detalle: este mundo está lleno de ciertas criaturas silvestres, los Pokémon, que son estudiadas por sus habitantes.

Con esos estudios, capitaneados por el profesor Oak, se ha podido determinar que hay 150 pokémon (los cuales se encuentran dispersos entre los dos cartuchos) y que existen 15 tipos diferentes.

Pero, además de estudiarlos, algunos se han convertido en entrenadores de Pokémon; han capturado a algunos mediante un maravilloso invento, la Poké Ball y han organizado auténticos combates. El Mundo Pokémon, por tanto, está repleto de ellos. En cada ciudad hay Gimnasios con Líderes y, si alguien quiere proclamarse como el mejor, tendrá que vencerlos antes. Y sólo lo logrará tras un duro entrenamiento luchando contra Pokémon salvajes y creándose un equipo lo bastante poderoso y variado. Visita al Profesor Oak para que os entregue a ti y a su sobrino, tu enemigo de toda la vida, un Pokémon. Toma cualquiera y estarás listo para capturar, combatir, intercambiar y coleccionar Pokémon durante meses y meses.

Todo entrenador puede llevar consigo un máximo de 6 Pokémon, dejando el resto en un Centro Pokémon, donde también curarán a las mascotas que hayan resultado malheridas en los combates.

Debes hablar con todas las personas que veas -la información que te dan puede ser esencial-, y recorrer todos los recovecos del juego, lo más ordenadamente posible, recordando muy bien a qué lugares no pudiste entrar, ya que más tarde seguro que podrás.

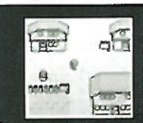
En este mundo también necesitarás dinero. Lo obtendrás de los combates que ganes, y seguro que son tantos que pronto te sentirás rico. Cuando tengas suficiente, podrás visitar las Tiendas Pokémon y hacerte con lo que te ofrecen. Puedes comprar Poké Balls con las que capturar Pokémon, piedras especiales para hacer evolucionar a algunos, antídotos y curas de todo tipo, pociones para restablecer los ataques (pues cada Pokémon puede usar sus ataques un número fijo de veces) y otros reforzadores especiales.

Sin embargo, muchas otras cosas (como las Máquinas Técnicas y Ocultas, que enseñan nuevas habilidades a tus Pokémon) no se compran con dinero, sino que hay que ganárselas, hablando con la gente, haciendo recados y favores o, simplemente, buscando pos todas partes. Puedes guardar tus objetos en los Centros Pokémon y llevar contigo lo que consideres que te puede hacer falta.

Con *Pokémon* es tremendamente fácil engancharse y, si no olvidas lo que te dicen los personajes, siempre sabrás qué hacer. Combate hasta convertirte en el mejor entrenador, pero no olvides descuidar tu otra misión, hacerte con los 150 pokémo[n]. Te espera un largo, interesantísimo y mar de divertido camino.

Bueno, ahora que ya sabes de qu[é] va eso de Pokémon, podemos pasar [a] mi consultorio, en el que te explicar[é] todos los secretos que un buen cazador de Pokémon debe conocer. [Si] los sigues, conseguirás el diploma Bi[rli] Birloquiano que yo mismo otorgo.

¿Funciona en blanco y negro?



Por supuesto. De hecho, el juego original no tiene color, así que juega con él en cualquier Game Boy.

¿PODRÁS HACERTE CON TODOS?

Para conseguir los 150 Pokémon tendrás que capturar a todos los ejemplares silvestres que encuentres por ahí e intercambiar, mediante el cable de enlace, algunos con tus amigos. Podrás saber en todo momento los que tienes si consultas tu PokéDex, una pokénciclopedia personal.

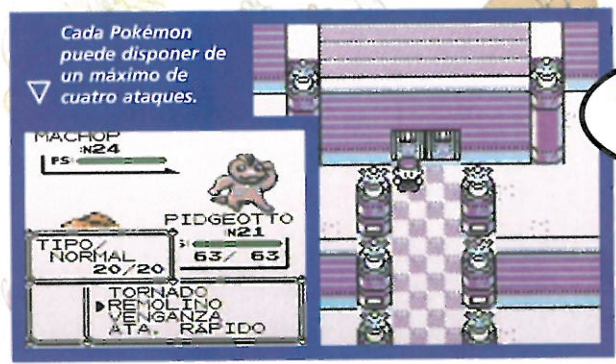


En el PokéDex tienes todos los detalles de los Pokémon que has visto y capturado.



Algunos Pokémon sólo se encuentran en una versión del juego, así que necesitarás que un amigo te lo ceda mediante el cable Link.

Cada Pokémon puede disponer de un máximo de cuatro ataques.





¡EL RETO!

No podía ser otro: hazte con los 150 Pokémon

VEREDICTO

Pokémon es, simplemente, el juego más original y jugable de la historia. Tienes horas y horas de diversión por delante.



BIRLI BIRLOQUE PRESENTA:

POKé TRUCOS MANUAL ESENCIAL DE COMBATES

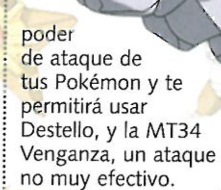
¡Vence a tu Archi Rival y a todos los Líderes Gim!

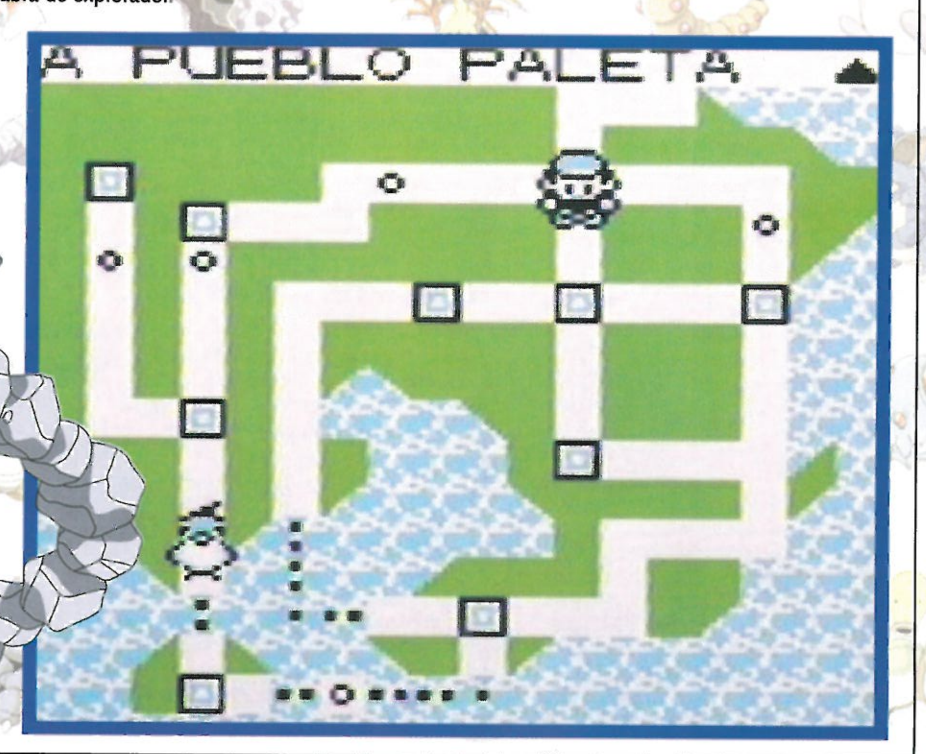
Caminar por el mundo Pokémon no es nada seguro para ningún entrenador que aspire a convertirse en el mejor. Continuamente acechan peligros y montones de entrenadores con ganas de pelear. Por suerte, mi experiencia como explorador de gallináceos y polluelos será de gran ayuda para ti. Aplicando mis teorías acerca de las aves de corral he conseguido desvelar los mayores secretos de *Pokémon*. Así que no temas. Sigue mis pasos y consejos y te aseguro que vencerás a todos esos gallitos, quiero decir, entrenadores de pacotilla. Palabra de explorador.

CIUDAD PLATEADA

Tu primer gran combate es contra Brock, el Líder del Gimnasio de Ciudad Plateada. Sólo tiene dos Pokémon, pero de un nivel que puede resultar muy alto para ti. Se trata de un Geodude de nivel 12 y un Onix de nivel 14. Si tu Pokémon inicial fue un Charmander, estarás en desventaja. Pero ya debes tener en tu Poké Dex un Pikachu y un Pidgey con un buen nivel si los entrenaste suficiente luchando contra los Cazabichos. Junto con Charmander, serán los que te mantengan a flote. Por fortuna, el Centro Pokémon está muy cerca, de modo que no tendrás que caminar mucho si te derrotan.

RECOMPENSA POR VENCER: Obtendrás la medalla Roca, que aumenta el poder de ataque de tus Pokémon y te permitirá usar Destello, y la MT34 Venganza, un ataque no muy efectivo.







CIUDAD CELESTE

La Líder del Gimnasio de Ciudad Celeste se llama Misty, y sus Pokémon son de tipo agua: un Staryu de nivel 18 y un Starmie de nivel 21. De nuevo tendrás problemas con Charmander (si tu Pokémon inicial fue otro, úsalo y no te preocupes). Saca a Pikachu y utiliza el Impactrueno y su Onda Trueno; con Pidgey, aplica el ataque Tornado y Arena. Weedle puede ser un buen apoyo, al igual que Paras, aunque éste lo habrás obtenido muy recientemente, de modo que necesitará entrenamiento. Si tienes a Clefairy en el nivel 13 podrás usar Canto.

● RECOMPENSA POR VENCER:
Obtendrás la medalla Cascada, que hará que los Pokémon con nivel inferior a 30 te obedezcan y te permitirá usar Corte, y la MT11 Rayo Burbuja, ideal para Pokémon Agua.

CIUDAD CARMÍN

El Líder Lt. Surge tiene 3 Pokémon de tipo eléctrico: Pikachu de nivel 18, Voltrob de nivel 21 y Raichu de nivel 24. Tus mejores armas serán los Pokémon de tipo Tierra. Aprovecha a Geodude, con el Placaje y sobre todo con el Lanza Rocas. Para ir con más tranquilidad, ve a la Cueva Diglett y captura un Diglett o un Dugtrio, y enséñales Excavar, a ellos o a Geodude. En segundo lugar sírvete de Pokémon tipo planta y veneno, tales como Zubat (con el Chupavidas) y Weedle, pero usa a Geodude cuando te ataque Voltrob.

● RECOMPENSA POR VENCER:
Obtendrás la medalla Trueno, que aumenta la velocidad de tus Pokémon y te permitirá usar Vuelo, y la MT24 Rayo, un poderoso ataque eléctrico.

S.S. ANNE

Te encontrarás a tu Archi Rival por sorpresa, cuando estés un poco débil, y él tendrá bastantes Pokémon esta vez. Un Pidgeotto de nivel 19, un



Raticate de 16, un Kadabra de 18 y uno de estos: Charmeleon, Ivysaur o Wartotle, de nivel 20, dependiendo de cuál fue su primer pokémon. Como verás, los Pokémon de tu Archi Rival abarcan muchos tipos. Ten a mano los Antídotos, los Despertar, las Pociones, enséñales a tus pokémon todas las MT que tienes y usa el Éter que has encontrado en el S.S. Anne. Contra Ivysaur y Kadabra te será muy útil un Caterpie.

● RECOMPENSA POR VENCER:
En el S.S. Anne encontrarás muchas cosas importantes pero lo mejor de todo es la MO01 Corte que te entregará el capitán una vez le rasques la espalda. Esta nueva habilidad te abrirá muchos caminos.

CIUDAD AZULONA

Antes de enfrentarte a la Líder Erika enseña a tus pokémon las MT15, 21 y 50, que ya debes tener en tus manos. Los Pokémon de Erika son un Victreebel, un Tangela y un Vileplume de niveles 29, 24, 29, con ataques tipo Planta y Veneno. Sus ataques te mantendrán dormido todo el tiempo, así que debes comprar algunos Despertar en la Tienda, y también Antídotos, puesto que tragarás mucho Polvo Veneno. Pon en primera fila a tus pokémon tipo Tierra, y en segundo lugar a Zubat, y al pokémon tipo planta al que hayas enseñado la MT21.



● RECOMPENSA POR VENCER:
Obtendrás la medalla Arco iris, que hará que los Pokémon con nivel inferior a 50 te obedezcan y te permitirá usar Fuerza, y la MT21 Mega Agotar, un ataque para chuparse los dedos y los PS de los enemigos.

TEAM ROCKET

Éste es tu primer encuentro frente a frente con Giovanni, el Líder del Team Rocket. En esta ocasión usará los Pokémon Onix, de nivel 25, Rhyhorn, de nivel 24 y Kangaskhan, de nivel 29. Contra Onix debes usar ataques normales y tipo Agua, y es el momento para que hagas evolucionar tu Magikarp y lo conviertas en un Gyarados. Contra Rhyhorn y Kangaskhan, que usarán ataques normales, te irá bien tener a mano un Machop de nivel mayor a 20, para que uses la Patada Baja, y recuerda que puedes enseñarle la MT10, que contiene el ataque Doble Filo.

● RECOMPENSA POR VENCER:
Si vences a Giovanni, en esta ocasión recibirás la Scope Slip, con la cual podrás derrotar a los pokémon tipo Fantasma en Torre Pokémon. Esto te permitirá liberar al Sr. Fuji de su supuesto secuestro, quien te premiará con la Poké Flauta.

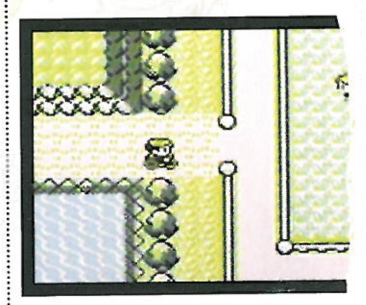
TORRE POKéMON

En la segunda planta de la Torre Pokémon tendrás un combate bastante complicado contra tu Archi Rival, que tiene Pokémon de diversos tipos. Contra su Pidgeotto de nivel 25 puedes usar a Pikachu o a Geodude; el que sea más fuerte. Este último también será útil para enfrentarte al Growlithe que viene después y al Charmeleon que enviará hacia el final, si Charmander fue su Pokémon inicia[l]. También te atacará con Exeggcute, con el que te hipnotizará si no tienes Despertar. Compra varios de estos ítems, porque tu Archi Rival enviará luego a un Kadabra. Cuando acabes con él, recuerda visitar la 5º Planta para curarte.

● RECOMPENSA POR VENCER:
Cuando te quites de encima a este pesado podrás avanzar hasta la séptima planta, en la que recibes la Poké Flauta. Con ella despertarás al Snorlax, que te impide ir más allá de Ciudad Carmín.

SILPH S.A.

En el undécimo piso de Silph S.A. Giovanni, el jefe del Team Rock[et] intentará aplastart[e] con un Nidorino de nive[l] 37, un Kangaskhan de 3[7], un Rhyhorn de 37 y un Nidoqueen, también [de] 37. Aprovecha a Bellsprout pues es de mejor contra Rhyhorn si le enseña



antes la MT22; también el Lapras q[ue] acabas de recibir en la Mansión Azulona puede aprender ya la MT[...] Pon delante al Eeve que encontras en ese mismo lugar para que evolucione rápidamente, ya que se[rá] un gran guerrero. Saca tus pokémo[n] tipo Tierra y tipo Veneno más fuert[es] contra Nidorino y Nidoqueen, y no olvides comprar algunos Antídotos.

● RECOMPENSA POR VENCER
Acaba de una vez y para siempre con el Team Rocket y recibirás la ansiada Máster Ball de manos de presidente de Silph S.A.

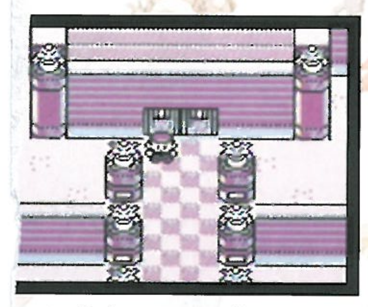
CIUDAD AZAFRÁN

Ciudad Azafrán tiene dos Gimnasios y el más duro es el de la Líder Sabrina, que tiene pokémon Psíquicos, pero recuerda que al derrotar al Team Rocket recibes la Poké Flauta, con la que puedes despertar a los Pokémon cuando te los duerma. Su elección será: un Kadabra de nivel 38, un Venomoth del mismo nivel, un Alakazam de nivel 43 y un Mr. Mime de nivel 37. Tus Pokémon más eficaces serán los de tipo Bicho y los Fantasma que hayas capturado en Torre Pokémon. Venomoth será tu pesadilla: un buen consejo es que compres la MT07, Perforador, y se la enseñes a Lapras.

● RECOMPENSA POR VENCER: Obtendrás la medalla Pantano, que hará que los Pokémon con nivel inferior a 50 te obedezcan, y la MT46 Psico Onda, el ataque psíquico más poderoso.

CIUDAD FUCSIA

El Líder de Ciudad Fucsia se llama Koga y su especialidad son los Pokémon tipo Veneno. Tiene un Muk de nivel 39, dos Koffing de nivel 37 y un Weezing de nivel 43. Si pudiste capturar algún Rhyhorn en la Zona Safari, enséñale Día de Pago y ponlo en tus filas. Saca también a Hypno y a Marowak para que tengan su



oportunidad, pero recuerda usar principalmente su ataques Psíquicos y Tierra. Mira cómo estás de Antídotos y, si no tienes alrededor de 5, pásate por el Centro Pokémon y compra Cura Total y Máximo Revivir (pues no hay Antídotos en la Tienda de Ciudad Fucsia).

● RECOMPENSA POR VENCER: Obtendrás la medalla Alma, que aumenta la defensa de tus Pokémon y te permitirá usar Surf, y la MT06 Tóxico, un poderoso ataque veneno.

ISLA CANELA

Los Pokémon del séptimo Líder son de tipo fuego: Growlite, Ponyta, Rapidash y Arcanine con niveles 42, 40, 42 y 47 respectivamente. Los mejores Pokémon para esta situación serán los de tipo Agua o Roca. Lo más seguro es que, gracias a las cañas, tengas un buen equipo acuático, así que emplea ataques como Hidrobomba o Pistola Agua. Si atrapaste a Omanyte, éste es el momento de que se ejercite. Los Pokémon Tierra y Roca son buenos sustitutos de los de Agua, pero no los de Fuego. Tenlo en cuenta. Otro guerrero eficaz puede ser el Nidoking, que obtienes al evolucionar a un Nidorino.



● RECOMPENSA POR VENCER: Obtendrás la medalla Volcán, que aumenta los ataques especiales de tus Pokémon, y la MT38 Llamarada, el más poderoso ataque de fuego.

CIUDAD VERDE

Éste es tu último Gimnasio, y ya conoces al rival: se trata de Giovanni; esta vez saldrá con un Rhyhorn nivel 45, un Dugtrio nivel 42, un Nidoqueen nivel 43 y un Nidoking y un Rhydon con niveles 45 y 50. Saca a tus Pokémon de Agua (hace poco capturaste un Seel que debes usar para que evolucione en Dewgong), Planta (usa la Piedra Hoja para que Exeggcute evolucione; será muy útil cuando Giovanni pasa de los pokémon Tierra a los de tipo Veneno) y Hielo (Articuno, si lo has capturado). Ten a mano algún Pokémon Psíquico como Alakazam y nunca lo intentes con Pokémon Fuego o Eléctricos.

● RECOMPENSA POR VENCER: Obtendrás la medalla Tierra, con la que te obedecerán todos los Pokémon, y la MT27 Fisura, un ataque de tierra que acabará con el oponente de un solo golpe.



MESETA AÑIL

Éstos son tus cinco últimos combates y, por supuesto, los más difíciles. Si no tienes una buena selección que ronde el nivel 60, mejor vuelve a Calle Victoria a entrenar.



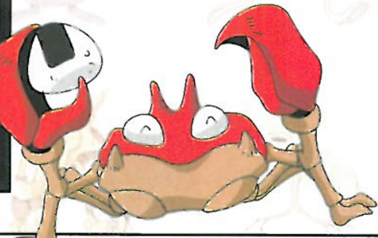


ALTO MANDO Nº 1: LORELEI

Sus Pokémon, de tipo Hielo, son Dewgong, Cloyster, Slowbro, Jynx y Lapras, con niveles 54, 52, 54, 56 y 56 respectivamente. Recurre al Pokémon Fuego más poderoso que tengas y enséñale Llamarada (MT38). También necesitarás Pokémon de Lucha (alguno que sepa Movimiento Sísmico) y Roca en la reserva; te será útil un Pokémon Eléctrico contra los ataques de tipo Agua y Psíquicos. Ten muy presente que necesitarás estar equipado con Antihielo para evitar que tus Pokémon acaben congelados y derrotados.

ALTO MANDO Nº 2: BRUNO

Contra Bruno y sus pokémon tipo Lucha deberás alinear en tu frente Pokémon Voladores y Psíquicos. Enséñale Reflejo al Pokémon que sepa Vuelo y tendrás un combatiente equilibrado y potente, pero cámbialo cuando salga Onix. Contra éste necesitarás un Cloyster que domine Rayo Hielo o Ventisca. Jynx te resultará muy útil para resistir si lo tienes en buena forma, con un nivel cercano a los 50. Los pokémon de Bruno son: Onix, Hitmonchan, Hitmonlee, Onix y Machamp, y sus niveles son: 53, 55, 55, 56 y 58.





MUNDO POKéMON

ALTO MANDO Nº 3: AGATHA

Todos los Pokémon de Agatha son de tipo Veneno, pero Gengar (uno de nivel 56 y otro de 60) y Haunter (nivel 55) también tienen ataques tipo Fantasma. Su Golbat (Veneno/ Volador) es de nivel 56 y el Arbok es de nivel 58. Contra Gengar y Haunter no uses pokémon tipo Lucha ni Veneno pues caerán bajo sus ataques sin que tú puedas evitarlo. Revisa si enseñaste ya Fisura a uno de tu equipo. Marowak te recompensaría si se lo enseñas, pero no cuando te enfrentes a Golbat: contra éste, Starmie es suficiente y Slowbro es aún mejor.

ALTO MANDO Nº 4: LANCE

Ya te encuentras ante Lance, el último de los integrantes del alto mando. Para derrotarlo emplea un Pokémon que posea el ataque Ventisca y todos los que tengas de tipo Hielo. También debes disponer de Pokémon tipo Roca; si logras que un mismo Pokémon (por ejemplo, Snorlax, Kangaskhan, Rhydon) domine Ventisca y Avalancha darás muchos problemas a Dragonite (nivel 62) y a los dos Dragonair (ambos de nivel 56). Trata de lograr que algún Pokémon tipo Hielo llegue fuerte hasta el momento de enfrentarte a Aerodactyl (nivel 60). Un pokémon que domine Rayo Solar vendrá bien contra Gyrados (nivel 58).

SQUIRTLE :N5 PS:
CHARMANDER :N5 PS: 20/ 20
▶LUCHA PkMn
OBJ. ESC

ARCHI RIVAL

Gran parte de la dificultad de este combate radica en el estado de tus Pokémon tras las batallas con el Alto Mando. Si te sobraron Pociones y pudiste recuperar a tus Pokémon, la cosa estará más equilibrada. Al ser éste el último combate, pon toda la carne en el asador. Sus Pokémon (de niveles 61, 59, 61, 61, 63 y 65) variarán en función del que haya escogido en el laboratorio de Oak:
- Pidgeot, Alakazam, Rhydon, Exeggutor, Gyrados y Charizard si fue Charmander, Pidgeot, Alakazam, Rhydon, Exeggutor, Arcanine y Blastoise si fue Squirtle y Pidgeot, Alakazam, Rhydon, Arcanine, Gyrados y Venusaur si fue Bulbasaur. Los mejores Pokémon para la ocasión son de tipo Eléctrico, Fantasma, Agua, Fuego, Agua y Eléctrico, en este orden. Demuéstrale a ese pesado que eres el mejor y hazte con el premio al mejor entrenador Pokémon.



Bueno, bueno compañero de capturas. Ahora ya eres todo un doctorado en combates al estilo Birloquiano. Has derrotado a todos los líderes y te has convertido en el mejor entrenador de la liga Pokémon. Todo un paso adelante. Sin embargo, aún te quedan muchas cosas por hacer para exprimir todo el jugo del cartucho. Una de ellas es demostrar que eres un auténtico campeón Pokémon contra todos aquellos amigos que se atrevan a poner en duda tu capacidad. Y como recompensa a todo tu esfuerzo, qué mejor descanso que poner en práctica los estupendos trucos que, no tras mucho investigar, he podido desvelar. Que no pare la aventura Pokémon…



MILAGROS EN EL MUNDO DE POKéMON

¿Quieres ser un gran entrenador o quieres ser el mejor? Si tus aspiraciones son ilimitadas, sigue mis consejos Birloquianos. Tras internarme en el arduo Mundo Pokémon descubrí un manojo de viejos manuscritos, escritos en una lengua extinta que he logrado descifrar. He aquí su contenido: los milagros para violar las leyes de la naturaleza Pokémon.

Si te sientes muy limitado en Zona Safari, debes hacer lo siguiente para **encontrar Pokémon de la Zona Safari en otros lugares del Mundo Pokémon**. Pero esta enseñanza no siempre funciona igual, de modo que debes ensayar las variaciones:

Primero entra en Zona Safari. Luego, según los manuscritos, tendrás que salir de nuevo inmediatamente y volar a Isla Canela. Espera allí a que aparezcan algunos Pokémon (que serán los mismos que encuentres luego, en Isla Canela). Una última variación de la profecía explica que debes esperar a que se te acabe el tiempo en Zona Safari. Ensáyalo todo, y vuela a Isla Canela, donde debes nadar por la orilla derecha sobre la franja donde la mitad es agua y la mitad es tierra firme. Si has sido buen chico y tienes suerte, los Pokémon de la última zona que visitaste (corren rumores de que no funciona sólo para la Zona Safari) comenzarán a aparecer en el agua. ¡Milagro!

¿Has oído hablar de MissingNo? Según mis manuscritos, es un Pokémon tipo Planta/Normal que parece un chip de ordenador. ¿Lo quieres capturar? Mala idea: si lo haces puedes perder información de tu cartucho o no se guardarán los datos del juego. Pero, si ves a MissingNo y lo vences o escapas, podrás **multiplicar por 100 el sexto ítem de tu lista de objetos**. El texto sagrado dice así:

Para multiplicar un Caramelo Raro decenas de veces y elevar con él a un Pokémon hasta el nivel 100 en segundos, o para adquirir grandes cantidades de Pepitas y hacerte millonario vendiéndolas, tendrás que hacer lo siguiente. En la lista de objetos, pon de sexto el ítem que desees multiplicar. Luego vuela a Ciudad Verde y dirígete hacia el norte, donde encontrarás al anciano que te enseñó a usar la PokéBall para capturar pokémon. Cuando te pregunte si tienes prisa, dile que no, y escucha lo que te dice. A continuación, vuela a Isla Canela y usa Surf para nadar en la orilla derecha de arriba abajo; en cualquier momento aparecerá MissingNo, pero no lo captures: huye o derrótalo, y cuando revises tu lista de objetos el sexto ítem se habrá multiplicado. ¡Milagro!

Hay otra forma de realizar el milagro anterior, y que también produce el de la captura de Pokémon de Zona Safari fuera de ese parque. El sagrado pergamino reza así:

Para multiplicar el sexto ítem de la lista de objetos vuela a Ciudad Verde y habla con el anciano que te enseñó a usar la PokéBall. Luego vuela a Ciudad Fucsia y dirígete inmediatamente hacia abajo. Al llegar al agua, usa Surf para nadar hasta Isla Espuma, pero no salgas a tierra firme cuando llegues: sigue nadando por la orilla, y cuando MissingNo aparezca tu ítem se habrá multiplicado. ¡Milagro!

Por último, para **atrapar Pokémon de la Zona Safari con tus propios Pokémon** y tus Ultraballs, haz lo siguiente:

Entra en Zona Safari y vuelve a salir inmediatamente. Dirige tus pasos hacia el agua, en la parte sur de Ciudad Fucsia y nada mediante Surf con rumbo a Isla Espuma. Cuando llegues a la playa no salgas del agua; mientras nadas por esa zona, los Pokémon de Zona Safari vendrán a ti y podrás capturarles. ¡Milagro!



ATENCIÓN:

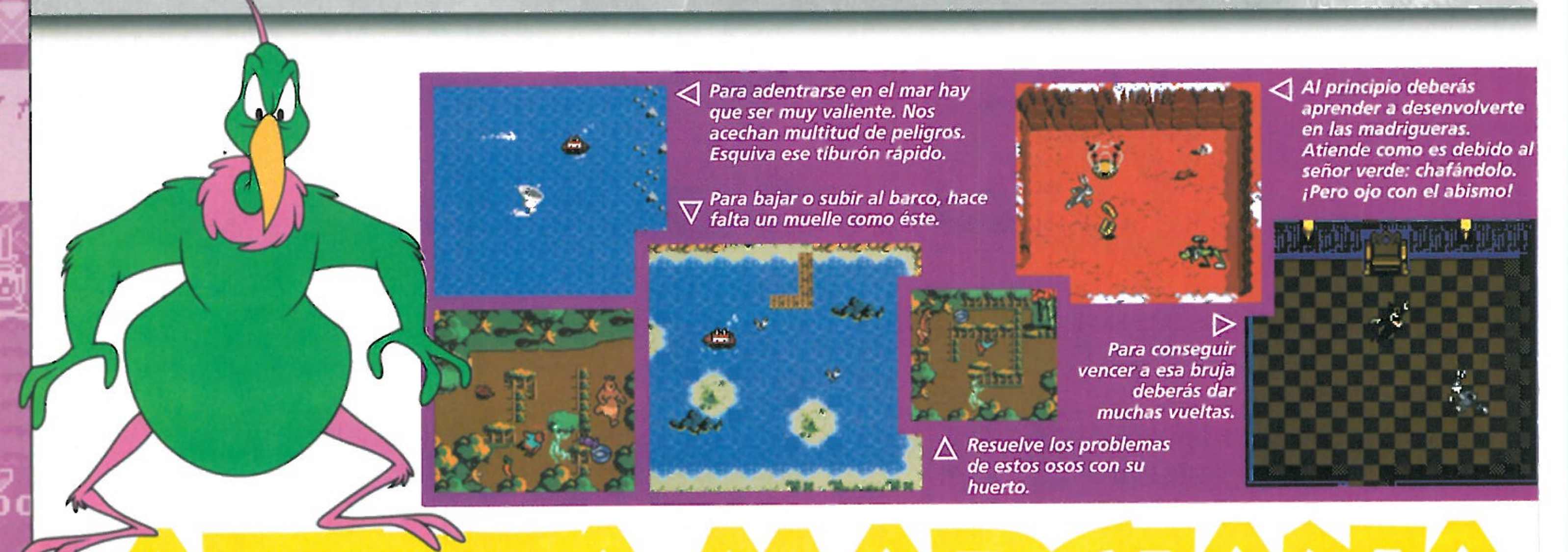
Silencio. Se dirige a nosotros el sumo explorador Birli Birloque:

No abuses de la fe, cazador Pokémon. Todas estas enseñanzas no son efectivas en el 100% de los cartuchos, sino que, a menudo, dependen del azar. Además, activar alguno de estos trucos puede provocar que tu partida, duramente almacenada durante tanto tiempo, desaparezca de tu cartucho. Y eso sería más triste que ver a Mew en paños menores.

Y recuerda: el mejor jugador de Pokémon es aquel que se vale de su sabiduría y su experiencia sobre los trucos. (Viejo proverbio Birloquiano.)

REVIEWS

Un batallón de análisis de los juegos que más se llevarán esta primavera.



Para adentrarse en el mar hay que ser muy valiente. Nos acechan multitud de peligros. Esquiva ese tiburón rápido.

Para bajar o subir al barco, hace falta un muelle como éste.

Al principio deberás aprender a desenvolverte en las madrigueras. Atiende como es debido al señor verde: chafándolo. ¡Pero ojo con el abismo!

Para conseguir vencer a esa bruja deberás dar muchas vueltas.

Resuelve los problemas de estos osos con su huerto.

ALERTA MARCIANA

De: Infogrames **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¡EL RETO! Supera la misión del castillo de la isla del noroeste sin repostar zanahorias. Es casi imposible.

Los cromos autoadhesivos han muerto. ¡Vivan los electrónicos! Colecciona al conejo de la suerte y a sus amigos.

Aun siendo la consola más menuda de la familia Nintendo, la Game Boy Color manda en su casa: no le chista ni su hermana de 64 bits. Se lo ha ganado a pulso, practicando aquello de 'renovarse o morir'. Primero se hizo más ligera, luego le salieron los colores, a la vez que ganaba definición y nitidez, y ahora, nos hallamos ante la última vuelta de tuerca: la interacción entre jugadores en tiempo real. A este respecto, *Alerta Marciana* lleva el intercambio de personajes que inventó *Pokémon* a su más fina expresión. Con este cartucho magistral, Infogrames se sitúa a la vanguardia del diseño de juegos de nueva generación. Veamos por qué.

Colecciones las hay de muchos tipos (hay quien guarda y clasifica códigos de barras), pero el fenómeno coleccionista de los últimos tiempos tiene un nombre: *Pokémon*. Estas simpáticas mascotas han demostrado que la jugabilidad y un buen concepto están por encima de unos gráficos deslumbrantes a la hora de proporcionar diversión. Atentos a las modas, muchos desarrolladores se han lanzado a repetir la Pokéfórmula.

Entre la fiebre de títulos que siguen esta línea, algunos sobresalen por su calidad, audacia y originalidad. Es el caso de *Alerta Marciana*, la propuesta más ambiciosa de Infogrames para este año. Valiéndose de la licencia Looney Tunes, el cartucho nos brinda la posibilidad de hacernos compañeros inseparables de la totalidad de los personajes de la Warner.

Marvin, nuestro malvado amigo marciano, está decidido, con la ayuda de K-9, su inseparable mascota canina, a acabar de una vez por todas con la Tierra y sus habitantes (vamos, que sigue como siempre). Para ello maquina un plan infalible... Bueno, infalible hasta que

¿ME LO CAMBIAS?

Para conseguir a tu personaje Warner favorito, sólo tienes que buscarlo en tu cartucho o bien pedírselo a un amigo que ya lo tenga e intercambiarlo en el Ciber Café.
No tienes la opción de intercambiar a Bugs, Lucas, Helmer ni Hazel, pues sin ellos no podrás acabarte la aventura.

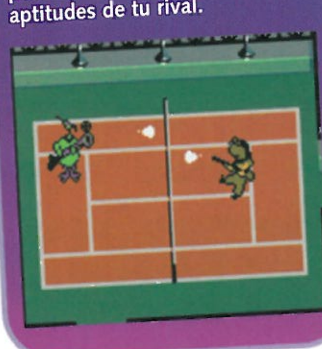


Aquí está el gallo Claudio, uno de los personajes que más nos ha costado conseguir.



RIVALES

En *Alerta Marciana* debes batir a la mayoría de personajes antes de poder incorporarlos a tu galería. Para ello, debes pensar, antes de nada, en las aptitudes de tu rival.



se dispone a aterrizar y K-9 pierde las diez piezas del teletransportador que debía traer una bomba atómica hasta la Tierra.

Paralelamente, Bugs Bunny se va de vacaciones a Florida. Por el camino, sorprende a Marvin regañando a su perro, y así descubre que el marciano proyecta recuperar las piezas de teletransportador. Decidido a desbaratar los planes del pérfido alienígena, Bugs aplaza sus vacaciones y emprende la búsqueda de las piezas.

Éste es el punto de partida que nos llevará a explorar inacabables países e islas, con una fórmula parecida a la de *Zelda DX* y pareja calidad en cuanto a jugabilidad, usabilidad e intuición de navegación.

La aventura está dividida en dos fases con 12 y 8 mundos cada una. En ellas encontrarás los elementos más variopintos. De esta forma, para superar algunas pantallas deberás demostrar tu pericia en los juegos de plataformas, mientras que, para otras, necesitarás agudizar tus sentidos más roleros. No obstante, los mejores momentos te los brindarán los combates con los personajes Warner. Cada vez que te cruces con uno, deberás luchar con él. Una vez lo venzas, pasará a formar parte de tu galería de amigos, lo que significa que, además de tener una bonita foto suya, podrás recurrir a él cuando lo necesites. Evidentemente, el desarrollo de la trama exige el uso de los personajes recién conseguidos (especialmente del Pato Lucas, Helmer y la bruja), a fin de poder avanzar y seguir coleccionando más amigos. Cada personaje posee unos atributos específicos que deberás aprovechar para cumplir los objetivos. Si el Pato Lucas no nadara, o si la bruja Hazel no volara, no podrías salir airoso de según qué situaciones, y en este sentido Infogrames ha sabido explotado magistralmente las diferencias entre los personajes Looney Tunes.



La aventura de Bugs empezará, cómo no, en su madriguera. La primera localización llevará a nuestro héroe por los campos y bosques cercanos, donde podrás practicar los saltos. Después de conocer a la bruja Hazel en su casa y haber cruzado nadando con Lucas el pantano, descubriendo sus secretos, te encaminarás a la ciudad. Allí podrás comprar en las tiendas los pertrechos que necesites e, incluso, pernoctar en un hotel. Durante esta fase del juego deberás auxiliar a los lugareños, quienes, a cambio, te darán pistas sobre Marvin y su teletransportador. Acabada tu misión en la ciudad, te embarcarás en un insólito y divertido navío que te conducirá al resto de zonas del juego. Conocerás tórridos desiertos e impenetrables junglas, islas selváticas y otras ciudades. La variedad de lugares por explorar es uno de los grandes atractivos del juego.

Los escenarios son muy detallados e, incluso, podrás entrar en la mayoría de casas, donde te esperan una cuidada ambientación y algún que otro amigo.

Es destacable la importancia estratégica de las madrigueras, a las que sólo puede acceder Bugs Bunny. Estas cuevas subterráneas esconden valiosos ítems, pero sobre todo pasadizos secretos que te llevarán a zonas de otro modo inaccesibles. Desenvolverse con soltura en estos húmedos agujeros, sorteando los abismos, será uno de los retos más difíciles del juego.

También resulta muy convincente la inclusión de minijuegos que, con una trama paralela a la principal, te permitirán meterte en el pellejo e historia de algún que otro personaje para completar tu Galería.

El conjunto de escenarios y la suavidad con la que se

¿Funciona en blanco y negro?

Sí, y casi sin pérdida de definición. La pega es que, al perder contraste, los accesos a algunos niveles pueden pasarte desapercibidos.



¡Ándale, ándale! Con Speedy sabrás lo que significa velocidad punta.

Sabor sideral en los últimos niveles. Sólo falta música de discoteca de fondo.

Marvin nos lanza jabón con su pistola "Mistol". Salta sobre las pompas y haz que le reboten en la cabeza.

EL DEMONIO DE TASMANIA



Te enseñamos cómo vencer al más comilón de los personajes de la Warner. El Demonio de Tasmania es rápido, escurridizo y fuerte, convirtiéndose casi en indestructible. Para vencerlo, lo primero que debes hacer es... huir. Sí, es algo propio de cobardes pero, al principio, es la única manera. Primero esquívale y deja que choque contra alguna piedra. Abrirá un boquete que te descubrirá su área. Explórala, allanando el camino con dinamita, al tiempo que esquivas a Taz saltando rítmicamente (¡el condenado es rapidísimo!). Al final, al llegar al platillo de Marvin, soslaya sus acometidas y haz que choque con las ondas. Eso le detendrá definitivamente, pero deberás practicar mucho hasta conseguirlo.



Otra vez ese pato pesado. ¡Salta sobre su cocorota!

Utiliza la bruja en las zonas con plataformas.

Es que cuando me enfado y tengo mi recortada a mano...

Esos marcianos verdes no te van a poner las cosas fáciles. Usa tus armas conejiles.

Clásica persecución en la que el Correcaminos tiene las de ganar.

Sam y sus bigotes rojos es uno de los personajes que podrás conseguir.

encadenan, elevan este juego a un nivel al que pocos juegos de Game Boy Color pueden llegar. Parece mentira que tan pocos píxeles puedan suministrar tanta información de un modo tan convincente.

Terminada la misión principal, *Alerta Marciana* te propone sacar el máximo rendimiento a los 25 amigos que te has encontrado y que has ido recolectando en la primera parte. Aquí encontrarás una serie de submisiones de relativa dificultad. El objetivo es acabar de descubrir la totalidad del mapa y los personajes restantes (22) del cartucho. Es el colofón perfecto para que demuestres tu habilidad y conocimiento de las posibilidades de cada uno de los personajes que posees.

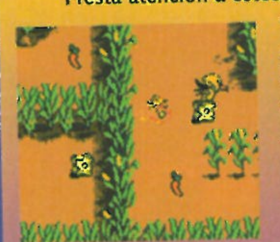
¿Crees que la cosa ha acabado aquí? Nada de eso. Aun habiendo conseguido todo los personajes que moran en tu cartucho, no podrás decir que has acabado con el juego, pues todavía quedan unas vacantes en tu álbum. El resto de personajes que quedan para completar la galería no se hayan en tu cartucho. Tendrás que conseguirlos, por tanto, de un amigo que los hospede en su Game Boy. Sí, como has oído. Tal y como sucede con *Pokémon*, existen dos versiones de *Alerta Marciana* que se distinguen entre sí por algunos de los personajes que contienen. Y tú podrás intercambiarlos con tus amigos gracias a las partidas en el Ciber Café. El procedimiento consiste en unos minijuegos muy sencillos e intuitivos en los que se apuestan personajes. ¡Mucho cuidado! Si pierdes a tu personaje, deberás recuperarlo en nuevas apuestas. No obstante, también puedes jugar sin apostar, sólo para divertirte. Estas partidas en tiempo real son lo más original del juego, sin desmerecer en absoluto la aventura, que tiene un nivel altísimo. El hecho de tener que enlazar dos cartuchos para completar el juego es realmente excitante: *Alerta Marciana* deja de ser una experiencia individual y se convierte en un acontecimiento social.

Ningún juego había aprovechado tan bien la codiciada licencia de Warner. *Alerta Marciana* exhibe una animación maravillosa, un impecable diseño de niveles y un aprovechamiento máximo de las capacidades de la GBC. El hecho de que puedas avanzar jugando durante ratos cortos -puedes guardar en cualquier momento-, y que esté totalmente traducido al castellano, acaban de elevarlo a la categoría de experiencia Game Boy definitiva. ¡Tres hurras por Infogrames!



OBJETOS DE DESEO

Presta atención a estos ítems, pues te serán de gran ayuda en tu camino hacia la salvación mundial.



ZANAHORIAS
Reportan media unidad de corazón a tu barra de salud.



ALAS DE MURCIÉLAGO
Permiten a la Bruja Hazel volar con su escoba. ¡Imprescindibles!



MONEDAS
Podrás comprar cuanto necesites en las tiendas.



DINAMITA
Imprescindible para acceder a algunos niveles o derrotar a algunos jefes.

VEREDICTO

Una aventura enorme tan divertida como Zelda, en castellano y con personajes fantásticos y jugabilidad extrema.



A PELEAR TOCAN

Aprende a dominar todos los golpes y bloqueos, especificados de un modo muy simple y efectivo en el tutorial que aparece tras la presentación, para asegurarte la victoria.

Dispones de hasta un total de seis tipos distintos de patadas, tres de puñetazos, un cabezazo y un par de saltos evasivos de lo más convincentes.

◁ Observa a tu oponente y aprovéchate de aquellos momentos en los que baja la guardia.



Por supuesto, también debes aprender a saludar antes de pelear. Ante todo, educación. △



◁ No hace falta que te digamos de qué nacionalidad es cada uno, ¿verdad?

△ No te fíes del viejete. Como en las pelis de karate, sabe más de lo que aparenta.

INTERNATIONAL KARATE

¡EL RETO!

Intenta vencer en una ronda de combates sin usar bloqueos ni patadas, ¡sólo con los puños!

De: Virgin **Precio:** No disponible **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Funciona en blanco y negro?



Sí, aunque los fondos y los personajes aparecen más borrosos y la cosa pierde un poco de gracia.

Si tu kimono está sucio, no te preocupes, pues podrás practicar el karate más real y divertido en tu Game Boy con este cartucho. ¡Kiaaa!

La Game Boy Color no se caracteriza, precisamente, por ofrecer un abanico muy diverso de juegos. Casi todo son plataformas, quedando el resto de géneros un pelín descuidados. Tal es el caso de los *beat 'em up*, pocos y no precisamente para echar cohetes.

Quizá el mayor defecto de los fracasados títulos de lucha para tu portátil, como *Mortal Kombat*, haya sido intentar trasladar a tu bolsillo la mayoría de elementos de las versiones para plataformas más potentes olvidando la jugabilidad. Esto, en GBC, se traduce en falta de *frames* y secuencias de movimientos pésimamente resueltas. Los personajes son demasiado pequeños y difusos y la acción trepidante no recuerda ni de lejos la de las versiones arcade.

En este punto, *International Karate* obtiene un buen golpe, pues ha sabido reinterpretar muy bien un clásico juego manteniendo toda la emoción de sus combates. El resultado es un simulador de kárate con dos modos de juego y dos de entrenamiento que traslada todo el realismo de este deporte a tu Game Boy Color. En este sentido, no echarás de menos nada de nada: doce fornidos luchadores provenientes de diferentes países (prepárate a partirte de risa al ver al representante español, Antonio) pelean en doce escenarios distintos intentando conseguir la máxima categoría de este deporte: el mayor número de Dans.

Lo que más destaca del cartucho es el desarrollo de las peleas. Los luchadores gozan de una IA de combate muy completa que los hace actuar de una forma u otra según avanza el asalto. Todo ello, tratado con la medida de lo que sería la velocidad de un combate de kárate real; nada de estridencias exageradas ni proyecciones imposibles. Muy adecuado a las posibilidades de la GBC y a la credibilidad final del producto. El sistema de juego funciona por torneos basados en el método de eliminación y formado por combates en el que vence el mejor de tres asaltos. El juego puede parece soso al principio, pues no existen movimientos vertiginosos ni superlativos, pero posee una gran intensidad que crece al ir superando combates de país en país. Lástima que todos los luchadores peleen de la misma forma y usen una combinación de teclas exacta, por lo que no te importará mucho cuál escoger.

Entre combate y combate accederás a unas zonas de bonus en las que debes esquivar unas traicioneras bolas o unas no menos asesinas bombas. Estos niveles son muy prácticos para relajarse y conseguir la soltura en defensa y ataque adecuadas, además de añadir algún que otro puntillo de cara a tu clasificación en el ranking.

Sin duda *Internacional Karate* es una buena apuesta *beat 'em upera* para tu portátil. Si te gustan los juegos bien resueltos, hazte con él.



△ Para conseguir puntos extra haz rebotar con el escudo las bolas que te atacan. Ojo a las altas que no lo son.

VEREDICTO

Un simulador de kárate divertido e intenso que sabe sacarle el rendimiento adecuado a tu consola de bolsillo.





Si has jugado a las anteriores versiones, encontrarás situaciones muy parecidas.

¡EL RETO!

Consigue un total de seis vidas mediante los juegos de bonus sin perder ninguna, y te adoraremos de rodillas.

FIRME ANTE EL PELIGRO

La variedad de terrenos que recorre Rayman y el tipo de enemigos a los que se enfrenta, varían continuamente. Por eso la aventura nunca te cansa.



Hay ocasiones en que conviene no llevar las uñas muy cortas.



Recuerda que Rayman no sabe nadar, de modo que un paso en falso te devolvería al principio del nivel.



En este juego tienes que usar la cabeza. Si aun así, no ves la salida, usa las orejas.

RAYMAN

De: Ubi Soft **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Después de salvar este y otros mundos en casi todas las consolas de videojuegos, Rayman ha decidido que le ha llegado el turno a la Game Boy Color. Y está dispuesto a demostrarlo poniendo toda la carne en el asador.

Las versiones anteriores de Rayman (que ya lleva unos cuantos añitos entre nosotros) para PC y algunas consolas han dejado patente que sus aventuras videojueguiles son excelentes, principalmente por sus gráficos expresivos, artísticos y llenos de vida, y también por la sensación de libertad y dominio que transmite el personaje. El excelente control que ofrece Rayman saltando, trepando, recorriendo estrechos puentes o evitando caer en aguas contaminadas, ha hecho de este personaje uno de los más jugables de entre los héroes de los plataformas. Por eso era un gran reto llevar sus historias a la Game Boy, un soporte más limitado que el resto; se necesitaban unos gráficos vivos, frescos, sin colores demasiado fuertes ni formas bruscas; se necesitaba mucha jugabilidad, muchas cosas por hacer; el personaje tenía que estar lleno de posibilidades, debía brindarnos una gran agilidad y unos movimientos rápidos; el juego había de ser variado e imaginativo hasta el derroche; y por último, tenía que ser muy largo. De otro modo, meter



Algo me dice que sería peligroso para mi salud nadar aquí.

Salta a la plataforma con ojos; ella te sostendrá por unos segundos.

Los corazones mejorarán un poco tu salud, pero no te fíes demasiado, ni te arriesgues mucho por alcanzarlos.



En el Mundo Musical tienes que ir con cuidado, pues algunas notas son muy agudas.

Para llegar a ciertos sitios tendrás que agacharte: al fin y al cabo, Rayman es un perro.



¿Funciona en blanco y negro?



Pruébalo si quieres, pero no lo lograrás. Rayman es una estrella que necesita de sus colores para brillar. Aquí no iba a ser menos.

a Rayman en una Game Boy no le habría hecho ningún favor.

Pues bien, al fin hemos podido jugar a *Rayman* para GB, y vamos a contarte lo que hemos visto, para que puedas ver de lo que es capaz la consola portátil de Nintendo cuando se diseña un juego como debe ser. El cartucho recupera el argumento de las entregas anteriores, pero de un modo sintético: mientras duerme y descansa tras una buena temporada salvando a todos sus amigos, Rayman empieza a escuchar unas voces que lo llaman preocupadas; son las pequeñas hadas Ting, que han descubierto algo horrible. El malvado Mr. Dark está robando las Toons, que son las luces que dan vida y orden al mundo que habita este personaje; si las atrapa todas, el caos se propagará irreversiblemente; pero Rayman puede impedirlo con la ayuda de las Tings. Así pues, las cosas no están como para seguir durmiendo. Es una historia triste que por fortuna puedes enmendar desde el principio, cuando Rayman despierta y empieza la acción.

Ésta consiste en recorrer montones de niveles poco extensos y muy diferentes entre sí, en los cuales nuestro héroe tiene que encontrar el lugar concreto donde Mr. Dark ha puesto alguna jaula con Toons dentro, para liberarlas. Al mismo tiempo, no debes perder de vista a ninguna de las Tings que tengas a tu alrededor, pues ellas te indicarán el camino: hay ocasiones en que no sabes qué hacer, y en cuanto tocas un Ting aparece una plataforma flotante que te abre camino hacia algún Toon. Los niveles pueden tener más de una jaula, y los puedes atravesar aunque no las abras todas, pero si no lo haces no completarás el 100% del juego. Cada vez que acabas cada nivel se te informa del porcentaje que llevas, junto con la nueva clave para guardar la partida; en esos momentos, te recomendamos tener a mano lápiz y papel, pues las claves son de diez letras.

Los niveles consisten en mundos irreales como los que estamos acostumbrados a ver normalmente en la Game Boy, pero con más variedad entre ellos y más jugabilidad de lo habitual. No son réplicas de los escenarios en 3D que hay en las versiones para consolas mayores, pues los desarrolladores de Ubi Soft han preferido aprovechar la Game Boy de acuerdo con lo que realmente es capaz de dar. En el juego encuentras momentos en los que lo importante es la rapidez y la agilidad que tengas para saltar de una plataforma flotante a otra recogiendo todas las Tings, mientras todo el nivel se inunda de agua; en otros, el modo de avanzar no se deja conocer a primera vista y, por tanto, tienes que ensayar con lo que te rodea, lanzando cosas al agua para flotar sobre ellas, o recogiendo más Tings para que aparezca una plataforma, o disparando a un péndulo para saltar luego sobre él y poder progresar. Tienes que repetir cada nivel varias veces hasta entender de qué va, porque continuamente te parece que empiezas un juego nuevo, sobre todo en las primeras fases.

Otro detalle que pone a Rayman muy por encima de la mayoría de títulos para Game Boy es la música. Las melodías están hechas con buen gusto y expresividad; y no te resultarán molestas, como ocurre normalmente con los juegos para la consola de bolsillo. Por otro lado, cada nivel está lleno de juegos de bonus que resumen lo más exigente del nivel que estás enfrentando y te permiten ganar vidas adicionales. Todas estas son las cosas que esperábamos que no se perdieran con la entrada de Rayman al mundo portátil, así que, en resumen, creemos que lo disfrutarás a tope.

¡PIES PARA QUÉ OS QUIERO!

El arma secreta de Rayman no son sus inexistentes extremidades ni sus orejas capaces de hacerlo planear como un helicóptero, sino una especie de yo-yó que se dispara cuando sueltas B; la distancia que alcanza depende del tiempo que lo mantengas pulsado.





VEREDICTO

Un juego lleno de acción y gráficamente impecable, en el que la variedad de los niveles pone a prueba la agilidad del héroe y le permite demostrar por qué es un clásico.



UN JUEGO ESPECIAL

Hay muchas cualidades que hacen de Rayman un título como ningún otro, a pesar de que el concepto de juego sea el mismo de siempre.



Tal vez lo que más caracteriza a Rayman es su particular mundo, situado entre la realidad y la fantasía.



Con este juego en frente de los ojos, te das cuenta de lo bien que se puede aprovechar la paleta de colores de la GB.



En algunos niveles encontrarás enemigos con la misma apariencia física de tu héroe.



En ciertos niveles, los escenarios dan la impresión de estar hechos en 3D.

GAME & WATCH GALLERY 3

¡EL RETO! Consigue las 5 estrellas en Huevo sin guardar el juego.

De: Nintendo **Precio:** N/D **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Date un paseo por la máquina del tiempo de los videojuegos de la mano de Nintendo.

AHORA VUELVO

El cartucho incorpora la sorprendente función "Save & Quit". Mediante éste, podrás pausar el juego en el momento que quieras y apagar tu Game Boy. Al volverla a encender, podrás reemprender la anterior partida. Es ideal para poder superar los récords y, a la vez, poder dormir, comer, ir al cole...

Cualquiera que tenga un poco de memoria (y de edad) recordará perfectamente las clásicas maquinitas de marcianos que tanto nos divertían hace unos años. Los juegos (sólo uno por maquinita) eran de una simpleza extrema y no tenían otro objetivo que el de ir acumulando puntos sin cesar, pues no tenían fin.

Pese a su simpleza, estas maquinitas de marcianos son el origen de los actuales videojuegos y sin duda, muchos de los más modernos títulos son claros deudores de estos antiguos.

Por todo esto y por lo mucho que nos divirtieron las dos anteriores entregas, Nintendo vuelve a presentarnos un nuevo *Game & Watch Gallery* con 5 nuevos y suculentos juegos en sus dos versiones, la clásica original y la reversionada por Nintendo. Esta tercera entrega ofrece, además, nuevas opciones, como la posibilidad de unir dos Game Boy mediante el cable de enlace para jugar una versión para dos jugadores o bien para ampliar el número de títulos que aparecen en tu Galería del Museo, algunos de los cuales sólo conseguirás si te conectas con un amigo que tenga las anteriores entregas *Game & Watch*.

Otra novedad es el Salón Musical, en el cual podrás disfrutar de las músicas de los juegos tocadas por Yoshi, Toad y Peach a cambio de unas cuantas monedas.

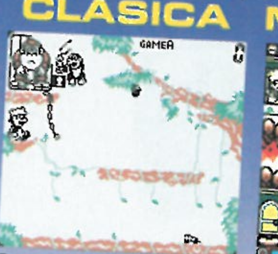
El mayor freno que pone la Game Boy a los clásicos es que el sistema de control mediante el Pad y los botones A y B no se adapta a la perfección a todos, lo que provocará, en algunos casos, que falles y tengas que volver a empezar.

Intenta conseguir el máximo número de estrellas en cada juego en sus cuatro modos: clásico, moderno, fácil y difícil y no pares de jugar hasta que creas que has alcanzado la puntuación más alta que podías lograr. Básico, pero así es *Game & Watch*.

DOS FORMAS DE VER LAS COSAS

Dime cuál te gusta más y te diré cómo has de jugar:

CLÁSICA



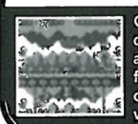
Conserva todos los detalles de los arcade originales: gráficos predeterminados, movimientos limitadísimos y ausencia de música y animaciones.

MODERNA



Tiene el toque mágico de Nintendo: excelentes gráficos y animaciones, música pegadiza y los siempre bienvenidos personajes populares de Nintendo, además de opciones, bonus y reforzadores extra.

¿Funciona en blanco y negro?



Cómo no. Sería impensable que estos juegos, con más años que Matusalén, no funcionaran en tu Game Boy de siempre. Las nuevas versiones, también.

VEREDICTO

Los juegos son simples y repetitivos, pero consiguen despertar tu adicción y mantenerte enganchado horas.



LOS JUEGOS

¿Quieres echar un vistazo a lo que te espera en el cartucho?



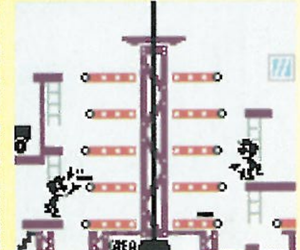
HUEVO
Evita que los huevos se estrellen contra el suelo o bien que Yoshi pierda sus galletas.



PUENTE TORTUGA
Cruza el río valiéndote de las tortugas o utiliza las cigüeñas para llegar a Peach.



CASA VERDE
Alarma: una plaga de insectos quiere destruir tu jardín y el campo de sandías de Yoshi.



MARIO BROS
A mover paquetes tocan. No dejes que ninguno se caiga de la cinta transportadora.



DONKEY KONG JR.
Mario ha capturado a tu papá. Tendrás que hacer algo al respecto.

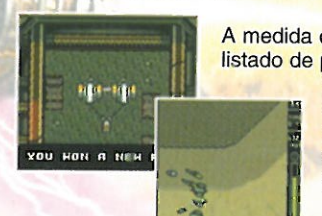
VENCEDORES Y VENCIDOS

Sólo puede haber un ganador. Y es mejor que ése seas tú.

LLEGA EL PRIMERO...

El cartucho incluye cinco mundos diferentes en los que correr y cada uno cuenta con 4 pistas. En ellas compites con diferentes personajes de la galaxia. Cada vez que venzas en una carrera, lograrás hacerte con el pod del perdedor y, además, desbloquearás a ese personaje.

Y DESCUBRE TODOS LOS SECRETOS



A medida que avances, por tanto, engrosarás el listado de personajes disponibles así como de pods, cada uno con unas características específicas. Pero aquí no acaba todo, pues si logras llegar hasta el final del cartucho, descubrirás pistas nuevas y alguna sorpresa...

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

¡EL RETO!

Consigue llegar al final del primer nivel de Malastare sin impactar con ninguno de los obstáculos de la pista.

De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Si lo tuyo son las carreras, sal corriendo ahora mismo a tu tienda de videojuegos y hazte con este estupendo juego. ¡Ey, un momento! Antes lee esta review...

La esperadísima nueva entrega de la saga de *La Guerra de las Galaxias* ocupó, el año pasado, cientos y cientos de páginas de todas las revistas que consiguieron convertir a *Episodio 1* en todo un bombazo taquillero. Acto seguido, empezaron a aparecer montones de productos bajo licencia de lo más dispares: camisetas, pósteres, muñecos... y, por supuesto, videojuegos. Basado en apenas una parte de la película, *Star Wars Racer* apareció para varias plataformas, convirtiéndose, también, en todo un éxito. Con un poco más de retraso con respecto al boom de la película llega la versión para Game Boy. ¿Qué podemos esperar de ella?

Mucho, porque este cartucho es, posiblemente, el más veloz de todos los disponibles para tu consola de bolsillo. La conversión le ha sentado estupendamente al juego y los escenarios, la tensión y la sensación de conducir un pod futurista se han conservado perfectamente. Además, el cartucho viene con Rumble Pak incorporado, gracias al cual los choques o los pasos por superficies rugosas serán algo más que eso.

Sin embargo, hay dos diferencias fundamentales con respecto a otras versiones. En primer lugar, la perspectiva deja de ser en primera persona y pasa a ser vertical, por lo que pierdes la visión de lo que te encontrarás en el camino. Para compensarlo, se han incorporado unas guías de navegación, de forma que antes de cada curva o cada obstáculo, una flecha luminosa te advierte del peligro. En segundo lugar, el número de corredores por carrera ha sido reducido sólo a dos, tú y un enemigo a batir. De esta forma, se sacrifica competitividad para conservar otros aspectos como la velocidad.

Quizá al principio te cueste dominar tu nave y tu único recorrido sean las eses hasta chocar con muros y obstáculos, pero cuando logres controlarla, te percatarás de que estás ante una de las experiencias más adictivas y emocionantes para Game Boy.

VEREDICTO

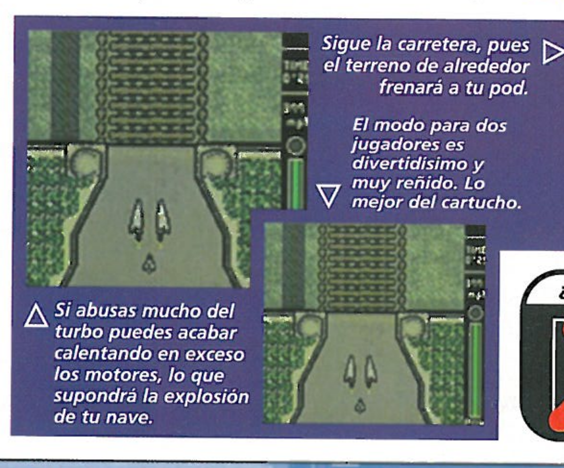
Racer consigue comprimir toda la emoción de los juegos de carreras de consolas superiores. Su Rumble Pak y el modo multijugador harán que no lo sueltes en mucho tiempo.



MÁS DEPRISA, POR FAVOR



Los corredores del principio no supondrán una dura competencia para ti, aunque seas un principiante, pero a medida que avances, verás que necesitas una fuerza especial para llegar el primero. Cuando pase esto, activa el turbo. Para hacerlo, has de alcanzar la velocidad punta. Hecho esto, has de pulsar Arriba hasta que la luz del indicador se ponga roja. Entonces, vuelve a pulsar Arriba y sal disparado a toda caña.



Sigue la carretera, pues el terreno de alrededor frenará a tu pod.

El modo para dos jugadores es divertidísimo y muy reñido. Lo mejor del cartucho.

Si abusas mucho del turbo puedes acabar calentando en exceso los motores, lo que supondrá la explosión de tu nave.

¿Funciona en blanco y negro?

No. Las carreras galácticas de *Star Wars* y su Rumble Pak sólo pueden ser disfrutadas a todo color.

Si te gusta la naturaleza, Turok tiene selvas inmensas; pero no te acerques mucho, que la plantita no ha desayunado.

¡Atrapa esta, cabeza de lagartija!

¿Ves la esfera amarilla? Pues no te creas que nuestro héroe ha decidido ponerse a jugar al tenis con ese phyzier.

Bien hecho; primero asegura el terreno y luego ve a por la flecha.

Vas a tener muchos dolores de cabeza con este bicho.

¡EL RETO! Pásate el nivel del río saltando a las plataformas para recoger todos los ítems de salud. Verás lo que es bueno.

TUROK RAGE WARS

En estos casos, lo mejor es ser educados y mantener las distancias.

De: Acclaim **Precio:** 5.990 **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

No cansado con exterminar a todo bicho prehistórico de la N64, Turok vuelve a deleitarnos con una nueva y salvaje aventura en Game Boy, con movimientos en 3D y más acción que nunca.

Si aún no has jugado la nueva versión de *Turok* en Game Boy, te estás perdiendo uno de los juegos de acción más difíciles y jugables de la consola de bolsillo. *Turok Rage Wars* para Game Boy es un juego que recuerda vivamente la maravillosa versión para N64, y esto se ve no sólo en el armamento y la voracidad de los mutantes, sino también en la atmósfera particular de cada escenario. Cuando la acción ocurre dentro del viejo castillo medieval del cuarto nivel, el brillo colorido de las mazmorras de *TRW* para N64 es lo primero que te viene a la mente. Y pasa algo parecido con el nivel Planeta Verde si lo comparas con *Turok: Seeds of Evil,* pues el modo sorpresivo y la contundencia de los ataques alcanza las cotas más altas de tecnología en Game Boy.

Los colores del juego en ocasiones brillan demasiado, y eso no resulta tan ventajoso como puede parecer a primera vista, pues enfrentarse a monstruos armados en un laberinto de piedra no debería dar la misma sensación que hacerlo en una tienda de discos o de disfraces. Es cierto que algunos se toman la matanza de dinosaurios con mucha alegría, pero a *Turok* no

HOLA Y ADIÓS

Afortunadamente, el título abunda en bichos curiosos y peligrosos con los cuales medir tus fuerzas. No tendrás tiempo de conocerlos muy de cerca, así que aquí te contamos algunas de sus intimidades.



PHYZIER
Es uno de los soldados más feroces de Amarantine, la organización que pretende colonizar la Tierra con sus puertas dimensionales.



YETI
No te dejes engañar por el nombre; este bicho tiene el cuero durísimo, y todos los días le añade pólvora a los cereales del desayuno.



SCROUGE
Al parecer, este mutante ha sido programado para creer que su fealdad es culpa tuya, y se lo piensa cobrar. Mejor no intentes darle consejos, y acába con él cuanto antes.

¿Funciona en blanco y negro?



Ni lo intentes: el juego sin color se extinguió antes que los dinosaurios.

le va un escenario con aire de carnaval de Río de Janeiro. Al principio parece llamativo, pero pronto se vuelve chillón. Sin embargo, resulta agradable ver la variación de ambientes gráficos que viene con cada cambio de nivel, pues aunque en todos domina un color demasiado brillante, casi aceitoso, las texturas, los detalles y los personajes conservan un aire muy bien definido.

Y ya que mencionamos la variación entre niveles, hay que decir que *Turok Rage Wars* lo hace nivel en particular destaca por su apología del suicidio, ya que te obliga a lanzarte hacia donde te espera un horrible monstruo armado sin pensártelo dos veces, y sin poder detenerte: el scroll de la pantalla se desplaza y te empuja, de forma que si llegas a un muro, te aplasta, dando fin a tu misión. Suena muy cruel, pero se juega con mucho gusto.

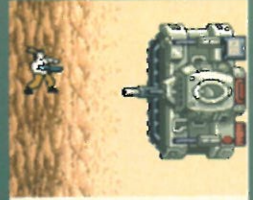
Lo que no da tanto gusto son las armas, algo realmente extraño tratándose de un juego con el sello de *Turok*. No es que no hayan armas, pero los amantes de la saga ya estaban acostumbrados a

UNA TAREA DIFÍCIL

Sabemos que no te gustan las cosas fáciles, y a nosotros tampoco. Pero *Turok* se pone muy difícil por momentos, tanto que en muchos casos tienes que dejar pasar armas o salud, porque ir por ellas sería un suicido.



En estos casos sería ideal poder dispararle al biosaurio con un tiro diagonal, pero estos disparos no te salen cuando los necesitas.



A pesar de las apariencias, el enfrentamiento con los tanques no es lo más difícil que te espera para salvar a la humanidad.



Muchos enemigos necesitan varios disparos o flechas para caer, pero la munición es muy escasa de modo que lo mejor es disparar sólo cuando estés seguro de no fallar.



Tendrás que enfrentarte a estos Endtrail con mucha frecuencia.

Esto es lo que podemos llamar un intercambio justo de munición; pero apúrate a esquivar esa bala.

Los movimientos de Turok serían ideales para un juego de deporte; cuando veas a tu héroe escapando de alguna de las furiosas lagartijas, te vendrán a la mente los mejores plusmarquistas.

El manejo de los escudos es muy importante aquí; dependiendo del tipo de enemigos que tenga el nivel, debes ponerte un escudo contra proyectiles, o contra mordiscos, o contra preguntas indiscretas.

estupendamente en lo que a jugabilidad se refiere. La acción, los enemigos, el tipo de armas, todo esto cambia radicalmente cuando terminas un nivel y entras en el siguiente. Esto hará que las pequeñas cruces rojas que miden tu salud se reduzcan rápidamente cuando apenas estás conociendo el juego, pues en cada nivel tienes que usar el tipo de escudo apropiado desde el comienzo, y tener a mano las flechas adecuadas en el arco, o de lo contrario, los incansables mutantes te convertirán en alimento de buitres. El segundo contar con herramientas devastadoras para cumplir con su tarea, y aquí tendrán que disminuir sus instintos exterminadores. Porque, si bien el juego cuenta con un arsenal de lo más variopinto, el cual puedes usar en cualquier momento, escogiendo incluso la munición, verás que las armas que ofrece no son tan destructivas como todos quisiéramos; y la munición escasea hasta el desespero. Si quieres mantener una buena cantidad de flechas o balas, tienes que arriesgar peligrosamente la salud para obtenerlas, y ya verás que no es buen negocio. Al final te encuentras con que las armas no tienen suficiente utilidad, sino que son como las banderas de la versión N64, ítems valiosos que no debes dejar pasar, pero que no te sirven; porque lo que nunca te falla en *Turok*, aunque no lo creas, es el elemental puñal que te acompaña desde el principio del juego.

Si tienes en mente la anterior aparición de *Turok* en la Game Boy, *Turok: Seeds of Evil*, descubrirás que el movimiento en tres dimensiones y la variedad de niveles le vienen de perlas a la nueva entrega. El apartado gráfico es diferente, pero no mucho mejor, y algunas partes del juego son tan difíciles que perderás pelo y peso tratando de superarlas. De cualquier modo, un seguidor de *Turok* no se amedrenta fácilmente, de eso estamos seguros.

VEREDICTO

Buen diseño de niveles y mucha acción, pero se queda corto en armamento, le sobra color y por momentos se hace demasiado difícil.





◁ *Compites contra otros dos corredores y consigues tokens si ganas.*

△ *Pip-piiiiip. Chucu-chucu-chucu-chucu...*



△ *El puente sobre el río Manzanares.*

En Mickey's Racing Adventure la suerte juega un papel muy importante. ▷

A pesar de su aire de mosquita muerta, es una piloto feroz. ▷



MICKEY'S RACING ADVENTURE

¡EL RETO!

Consigue acabar la segunda sección de la casa de la abuelita sin llevarte ningún palo.

De: Nintendo **Precio:** 5.995 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Mickey y compañía vuelven a la carga en una doble aventura: la primera, al estilo *Zelda*. La segunda, prima hermana de *Micro Machines*.

A este videojuego podríamos buscarle un doble sentido tremendamente subversivo para las bienpensantes mentes de Disney: Mickey, Minnie, Donald, Daisy, Goofy y Pluto se dedican, en sus horas libres, a recoger todas las monedas que se encuentran tiradas por la calle para poder alquilar un coche con el que participar en carreras ilegales. En pocas palabras: podríamos decir que los animalitos del viejo Walt fomentan la avaricia y se saltan las normas de la Dirección General de Tráfico. Pero, ejem, no lo haremos: nos vamos a portar bien e intentaremos ver que cuanto hacen no es más que un inocente juego.

Un juego en el que vamos a correr por tierra mediante nuestras preciadas piernas (bueno, patas) a fin de recoger tokens con los que utilizar dos tipos de vehículos: automóviles y lanchas. Alguna de las carreras se celebran en terreno mixto, así que la diversión está asegurada. Por si fuera poco, hay ciertos personajes que tienen acceso a subjuegos ocultos: Pluto, por ejemplo, puede acceder a niveles en los que tratará de desenterrar huesos a la vez que esquiva una avalancha de cantos rodados. La Sociedad Protectora de Animales, contentísima.

Tanto frenesí acontece arropado por unos gráficos que han sido modelados con un mimo inusual: coches, barcos y personajes pueden fardar de la más sedosa y fluida animación al echarse sus giros de 360°. Sin embargo, *Mickey's Racing Adventure* tiene un par de problemillas: el primero es que es obligatorio jugar previamente a la aventura para poder disputar una carrera, lo cual rompe el ritmo del juego. El segundo es aún peor: no existe la posibilidad de enlace con otro jugador. En un juego de carreras, eso es prácticamente un drama. Pero como es primavera y la vida es bella, nos quedamos con las cosas buenas de *Mickey's*, que son muchas y lo convierten en un título muy recomendable.

PUZZLES Y MINIJUEGOS



La mayoría de los niveles intermedios están compuestos por puzzles 3D, a los que no es difícil acostumbrarse. Los enemigos tienden a moverse siguiendo unas pautas fijas y no necesitas exprimirte mucho el cerebro para adivinar exactamente dónde utilizar los ítems. Por ejemplo, basta con usar un hueso para que el perro guardián se aparte de una entrada. Sencillo, ¿verdad? Sin embargo, lo más divertido son los minijuegos, como el del circuito ferroviario con baldosas correderas.

¿Funciona en blanco y negro?



No. Es coherente con Disney, que si por algo se ha caracterizado es por el colorido de sus películas.

VEREDICTO

Un juego enorme y muy divertido pero que debe disfrutarse en solitario y con un puñado de horas libres por delante.



TOMB RAIDER

¡EL RETO!

Mantén tu barra de energía llena el máximo tiempo posible. Créenos, no es nada fácil.

De: Proein **Precio:** 6.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Funciona en blanco y negro?



No. Sería una lástima tener que disfrutar del encanto de este juego en dos colores.

La arqueóloga de las pistolas gemelas se cuela de un salto en tu Game Boy Color. ¡Ojo! No esperes una conversión rutinaria pensada para desplumar a mitómanos e incautos.

En efecto, Core Design ha conseguido traducir a los 8 bits toda la magia de la serie Tomb Raider. ¿Te preguntas cómo? Eso es porque aún no has experimentado por ti mismo todo el poder de la portátil de Nintendo. Sabemos lo que debes de estar pensando: sí, esto suena muy bien, pero ¿acaso los Tomb Raider de PlayStation y PC no son larguísimos juegos de acción y puzzles en 3D? ¿Cabe eso en una Game Boy Color? Y la respuesta es que cabe... lo esencial. Es decir, aquellos elementos que hacen de cualquier juego con sello Tomb Raider una experiencia absorbente y única. La aventura en 3D se convierte aquí en un juego de scroll lateral en 2D, pero no uno cualquiera, sino tal vez uno de los dos o tres más divertidos y completos que ofrece esta consola.

La mecánica del juego está inspirada en el legendario *Prince of Persia*. Como en este título precursor, se trata de explorar un área dividida en niveles interconectados y en la que la mayoría de los espacios sólo son accesibles si encuentras la forma de abrirlos. Para hacerlo, cómo no, necesitarás demostrar muchas habilidades diferentes. Si nunca has jugado a uno de estos títulos, enseguida verás que la combinaciones de botones no son precisamente intuitivas, lo que dificulta bastante las cosas cuando te enfrentas a enemigos como los escorpiones o los esqueletos de final de nivel, que sólo mueren al recibir el quinto disparo.

◁ Lara Croft también juega en tu equipo. Y esta vez lo hace mejor que nunca.

Para usar los objetos que recoges o cambiar de arma, visita tu inventario. ▽

△ Algunas escenas pondrán con el agua al cuello a nuestro heroína.

El éxito de estos juego tiene un secreto (aunque haya quien opine que tiene más bien... dos): su atmósfera de aventura y magia, algo que ya encontrábamos en *Prince of Persia* y que Core ha corregido y aumentado con las aventuras de Lara Croft.

En suma, este juego tiene un ritmo frenético que te engancha desde el primer nivel hasta el quinto. Precisamente lo que a veces se echa de menos en las muy largas y algo monótonas aventuras de Lara en la PSX.

MENUDA AVENTURA



Esta vez la acción nos traslada a Perú. Lo esencial del argumento se nos explica en unas realistas escenas de enlace como nunca has visto en una Game Boy.

Lara recorre el interior de una pirámide con elementos mayas, incas y aztecas con una misión: debe evitar que un grupo de cazadores de recompensas sin escrúpulos encuentre la esfera de cristal en que está encerrado el perverso dios Quaxet.

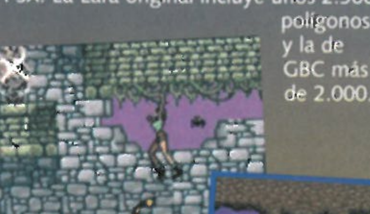
El resto es todo un festival de saltos, acrobacias y disparos en el que Lara se enfrentará a arañas gigantes, esqueletos y ladrones mientras abre puertas y resuelve enigmas.



60, 90, 60. LARA CROFT ES TODA UNA MUJER DE BANDERA.

FÍSICO...

Para que te hagas una idea, la Lara Croft de esta versión portátil es una delicia poligonal de 48 píxeles de altura que reproduce casi a la perfección el modelo de la PSX. La Lara original incluye unos 2.500 polígonos y la de GBC más de 2.000.



... Y PURA ACCIÓN

Core también ha encontrado la manera de conservar la extraordinaria movilidad del personaje, así que no esperes que la señorita Croft se limite a avanzar y disparar: nada, corre, salta, gira sobre sí misma, se arrastra... Y lo hace con una suavidad sorprendente.



VEREDICTO

La famosa chica de los videojuegos deja patente que su sello es garantía de calidad y nos presenta un juego excelentemente realizado para la consola de bolsillo.

5

TONIC TROUBLE

¡EL RETO!

Pásate todo el juego en cinco horas. Lo único que necesitarás es tiempo libre.

De: Ubi Soft **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¡Nuestra supervivencia está en peligro: las verduras contaminadas nos acechan por todas partes!

No, no creas que te has equivocado de revista; no te vamos a hablar de alimentos biológicos. Lo que pasa es que *Tonic Trouble*, otro título de Ubi Soft que ha sido reconvertido a Game Boy, como *Rayman 2* (y que se le parece mucho, aunque no es tan bueno), también va de vegetales contaminados.

Todas las hortalizas y tubérculos del mundo se han convertido en peligrosos seres agresivos y enloquecidos debido a un líquido tóxico caído del espacio. ¿Quién habrá sido el malvado capaz de hacer algo así? Lamentándolo mucho, en este juego, el culpable de todo eres tú, o Ed, el héroe espacial que representarás. Siguiendo este argumento, el juego consiste en que recorras escenarios de todo el planeta aplastando remolachas y tomates e intentando derrotar al final de cada nivel a un jefe mazorca gigante. Al llegar al último de los seis niveles te encontrarás con Grogh, un ambicioso, visionario y malvado individuo que ha sido capaz de poner las verduras a su servicio para dominar el mundo (nos gustaría saber cómo). Hay mucho movimiento y peligros de todo tipo, o mejor, contratiempos, porque una remolacha no puede ser peligrosa. Claro que también hay piedras y lava, y cosas así, pero todo el juego se concentra en esquivarlas y avanzar, hasta que se te pase la tirria por las verduras.

VERDURAS CONTAMINADAS

Ed está dispuesto a salvar el planeta del peligroso líquido que enloquece a las verduras, las más furiosas están al final de cada uno de los seis mundos, incluyendo a Grogh. Échales un vistazo.



En el nivel Pyramid tendrás que dominar la furia de un hinojo asesino.



Muéstrale esto a tu madre y ella entenderá por qué no te quieres tomar la sopa.



Sólo mírale a la cara e intenta no borrar esa sonrisa de sus labios.



△ Tonic Trouble tiene su propia versión del Egipto antiguo, y la verdad es que no está nada mal.



¿Funciona en blanco y negro?



¿Cómo reconocerías a Ed si no fuese por ese estupendo color morado que lo caracteriza?

VEREDICTO

Algo fácil y predecible para quienes conozcan la versión mayor, pero de lo más entretenido.



HALLOWEEN RACER

¡EL RETO!

Aunque no sea necesario, recoge todos los relámpagos en cualquiera de las carreras; y, por supuesto, gana la carrera.

De: Virgin **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Funciona en blanco y negro?



En blanco y negro perdería todo su poderío, los maravillosos fondos y su colorido, por lo que sólo funciona en colores.

Más que un juego de carreras, es un paseo por paisajes espléndidos. Pero con brujas.

La Game Boy es capaz de ofrecer jugabilidad a montones y gráficos exquisitos, pero no en juegos de velocidad, en los que la experiencia que proporciona no es tan buena. Para sentir la velocidad en tus manos se necesitan juegos como Racer, que usa una perspectiva vertical y luces guía en la parte superior de la pantalla, con lo cual se evita el trabajo de generar todo el horizonte.

Por eso, aunque Hallowen Racer tenga algo que ver con las carreras, vamos a saltarnos el tema velocidad. Además, este título de brujas y momias tiene su gracia, porque los personajes son curiosos, pero sobre todo por los escenarios en los que ocurren las carreras: son simplemente geniales. Amplios desiertos, atardeceres, colores intensos, montañas en el horizonte, rayos de sol… Todo realmente muy bonito.

Pero es muy fácil; escoges tu fantasma o tu bruja, y pulsas A todo el tiempo, mientras intercalas Izquierda y Derecha en el Pad, más o menos el mismo tiempo. Compites contra tres participantes, entre los que puede haber un murciélago, una calabaza o un espantapájaros, y también contra el reloj, pues tienes que llegar a ciertos puntos antes de que se te acabe el tiempo. Has de evitar los caracoles y las telarañas del camino, y es bueno atrapar los relámpagos, porque te aceleran bastante; sin embargo, lo único que necesitas para ganar en *Halloween Racer* es mantener un ritmo, sin chocar contra las curvas. Si olvidas lo demás, ganas seguro.

VEREDICTO

Gráficos de película del oeste, personajes de película de terror y velocidad de película romántica.





Este juego parece de un nuevo género: carreras-terror. Todo el diseño está lleno de elementos de brujería y fantasmas.

SPEEDY GONZALEZ: AVENTURA AZTECA

¡EL RETO! Pásate un nivel entero gastando solamente una vida.

De: Infogrames **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Henos aquí reunidos ante otro juego de plataformas de la prolífica alianza Infogrames-Sunsoft-Warner. Según parece, los tres socios se han propuesto sacar la máxima rentabilidad a su acuerdo en el plazo más corto posible. A sus cuentas de resultados les va a sentar estupendamente, pero ¿y a los personajes Looney Tunes? ¿Les sienta bien esta presurosa incursión en el mundo Game Boy?

El pato Lucas, por ejemplo, está encantado paseándose de un lado a otro por la pantalla de *scroll*. En cambio, el ratón más rápido del México lindo parece haber perdido fuelle con tanto trasiego…

El objetivo del juego es, cómo no, recoger queso: incluso el roedor más rápido del mundo necesita su suministro cotidiano de lácteos.

Los quesos flotan en racimos y arcos, señalándote hacia dónde debes saltar a continuación, aunque los niveles tienden a ser tan sencillos que rara vez tendrás problemas para encontrar el camino a la siguiente plataforma.

Un diseño de niveles sencillo no es forzosamente algo malo, pero el control de Speedy, algo acartonado, no hace honor a la fama del roedor. Éste deambula por los niveles con exagerada parsimonia; sólo alcanza verdadera velocidad en determinadas secciones de estilo *Sonic* que se superan manteniendo recto el D-pad y pulsando salto un par de veces.

Los gráficos son preciosos, con excelentes animaciones y un *scroll* suave, pero en eso *Speedy Gonzales* no es ningún pionero. Aunque competente, este plataformas necesitaría más de un retoque para desmarcarse de sus rivales.



¿Funciona en blanco y negro?



Sí, pero se pierde lo mejor del juego, que son sus gráficos de fantásticos colores.

VEREDICTO

Los gráficos son muy bonitos, y las animaciones excelentes, pero le falta velocidad, enemigos y más variedad de objetivos.



PATO LUCAS: NEGOCIOS PATOSOS

¡EL RETO! Supera un nivel usando un solo cartucho por malo.

De: Infogrames **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

El Pato Lucas es, sin sombra de duda, uno de nuestros personajes Looney Tunes favoritos. Normalmente, acaba pagando muy caras sus fechorías, pero su obstinación y hosco temperamento se han granjeado el cariño de muchos.

En esta aventura de plataformas, Lucas tiene cantidades ilimitadas de cartuchos de dinamita, que él usa para volar rocas o convertir villanos entrados en carnes en suculentos asados. Si mantienes apretado B, retienes los explosivos hasta que la mecha está casi consumida. También puedes soltarlos un poco antes y contemplar al malo de turno yendo de un lado a otro con el cartucho sobre la cocorota. Dado que la violencia es una actividad agotadora, tendrás que comer para recargar energía. Algunas de las criaturas más grandes se convierten en trozos de jamón o cucuruchos de helado, así que nunca te faltarán reservas de alimentos.

El juego transcurre a un ritmo mucho más lento de lo acostumbrado en los plataformas, ya que tendrás que calcular pacientemente el tiempo antes de lanzar las cargas explosivas. No obstante, en nuestra modesta opinión, este enfoque más cerebral es todo un acierto.

Negocios Patosos es divertidísimo, derrocha un retorcidísimo humor y te mantiene en tensión todo el rato. Nuestra única objeción es que no dura tanto como nos habría gustado, pero eso no impide que sea uno de los mejores plataformas que puedas comprar.

Lucas se dispone a convertir a este perro en suculentas longanizas. Una receta explosiva…





Este oso está a punto de convertirse en un sabroso bistec.

Bosques peligrosos. Para ganar una vida extra, recoge los corazones recién derribados.

VEREDICTO

Un juego de exquisita factura. Supremamente recomendable si, además de saltar entre plataformas, quieres ejercitar el intelecto.



¿Funciona en blanco y negro?



Sí, aunque no luce ni la mitad de bonito. ¿A qué esperas para comprarte una Game Boy Color?

MARIO GOLF

De: Nintendo **Precio:** 5.990 **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿El golf aburrido? Cambia el chip: esto es pura diversión.

Pese a lo que algunos puedan decir, el golf no es un deporte para todo el mundo, principalmente porque no es nada fácil quedar en el parque con los amiguetes y ponerse a simular a Severiano Ballesteros (al menos, no tanto como a Rivaldo). Sin embargo, pese a la escasa simpatía que puede despertar este deporte, Mario Golf, ya sea en versión N64 o en Game Boy, es uno de los títulos deportivos más divertidos e ingeniosos que hay. Y lo comprobarás en cuanto lo tengas en las manos. ¿Producto de la magia? No, de Nintendo.

Uno de sus puntos fuertes son los personajes que aparecen, Mario, Luigi y Wario, a los cuales podrás encarnar, pero que acaban siendo sólo una excusa (que nos encanta, por otra parte), pues detrás de ellos hay un excelente juego, que es lo que importa, y que tendría el mismo éxito aunque estuviese protagonizado por los Fruitis.

Una vez enciendas tu Game Boy, descubrirás que no estás ante un juego cualquiera y que Nintendo sabe sacar todo el rendimiento a la tecnología que ofrece la consola de bolsillo, demostrándolo con una estupenda y colorida secuencia animada con la que se presenta el juego. Y una vez empieces a jugar, disfrutarás a tope de la cantidad de opciones tan extensa que te ofrece. En todo momento tendrás un seguimiento de tu jugador desde una perspectiva vertical que te asegurará un control total a la hora de lanzar. Y más vale que así sea, pues tendrás que tener en cuenta el palo que escoges, el estado del terreno y el viento. Pero no temas, pues el cartucho te permite salir airoso sin necesidad de hacer una llamada de socorro al hombre del tiempo. Una vez determinado esto, golpea la bola según unas barras de fuerza y puntería. Al principio quizá te cueste afinar, pero será por poco tiempo.

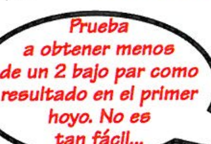
Escoge el modo que más te guste de entre los tres que se te ofrecen (Torneo, Partido y Práctica) y disfruta del golf solo o acompañado mediante el cable de enlace. Y si quieres algo más, adéntrate en la aventura que supone iniciar una carrera como novato en el fantástico modo RPG que incluye el juego. ¡Es completísimo! Si ya te lo decíamos nosotros...

VEREDICTO

Supera todas las barreras del deporte y deja un regusto a juego estupendo. Con un golpe seco se coloca directamente entre los cinco mejores cartuchos para Game Boy. Imprescindible.



¡EL RETO!





A LO GRANDE

¿Quieres ver qué tal lucen tus personajes en 3D y en pantalla grande?
Gracias al Transfer Pak (del que puedes leer un reportaje en nuestras páginas) podrás conectar tu cartucho de Game Boy al de N64 y jugar en la tele con el personaje que has creado en el modo aventura. Allí podrá seguir mejorando y su experiencia se conservará para cuando vuelva a la consola de bolsillo.

¿Funciona en blanco y negro?



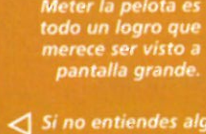
Pese a que los colores no son lo más destacable del cartucho, solamente podrás disfrutar de él si tienes una Game Boy Color.



En la parte baja de la pantalla tienes todos los indicadores que hace falta para controlar tus lanzamientos. Acostúmbrate a ellos.

Meter la pelota es todo un logro que merece ser visto a pantalla grande.





Si no entiendes algo, no te preocupes, pues el cartucho incluye un glosario de términos de golf para los principiantes.

ROL PLAYING GOLF

El golf no es un deporte de aventura, pero el cartucho hace una aventura de este deporte. Si quieres sacar el máximo partido a Mario Golf, prueba el modo Aventura. Empiezas como un golfista novato que se inscribe en el Marion Club con la intención de alcanzar los puestos más altos. Pero, como principiante, tienes mucho que aprender. Primero pasarás por los entrenamientos y, cuando te veas capacitado, podrás probar suerte en los campeonatos. Conforme más puntos obtengas, mejor será tu posición en la clasificación. Pero la cosa no acaba aquí, pues a medida que avances irás descubriendo personajes ocultos del juego e irás conociendo diferentes historias. Ayuda a los personajes que se te presenten y supera sus retos. Tienes mucho que hacer.



Sal en busca de retos para mejorar tu experiencia como golfista.



Nuestro pequeño jugador practica ante la atenta mirada de su anciano profesor.

LA MÁSCARA DEL ZORRO



Don Rafael Montero es el tirano que domina California. Tendrás que vencer a sus secuaces para liberar el pueblo.

¡EL RETO! Si crees que eres un espadachín de verdad, demuestra que puedes ganar un combate cuerpo a cuerpo con los ojos cerrados.

De: Ubi Soft **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Ponte el sombrero, la capa y el antifaz, y desenfunda tu Game Boy, que ha llegado el momento de liberar a tu pueblo a sablazo limpio.

Quién iba a pensar que una aventura como la de El Zorro se prestara tan bien para ser adaptada en la Game Boy. Los pueblos californianos con sus balcones, con sótanos oscuros y cuerdas colgando por todas partes, van de maravilla para que el personaje se mueva de un lado a otro, salte a un toldo y pase al edificio contiguo o se meta por una puerta y aparezca en un balcón, y todo ello sin que el pueblecito pierda su aire particular.

También los bandidos de *El Zorro* le van muy bien a la Game Boy, pues los combates con sable se caracterizan por la rapidez y por el aparente desorden, y así es como ocurren en el juego, lo que no quiere decir que un poco de técnica no sea necesaria para resolver una contienda a nuestro favor. Pero lo que mejor cuadra en la Game Boy es el personaje: la frescura y elegancia de los movimientos del enmascarado de negro parecen iguales en la pantalla grande que en la portátil, y el diseño del juego reproduce la conducta del misterioso caballero de una forma muy adecuada. Igual se mete por un balcón a besar a las muchachas, con lo cual recupera su salud, que decide ridiculizar al villano que viene a dar problemas burlándose de él al cortarle la correa para que se le caigan los pantalones.

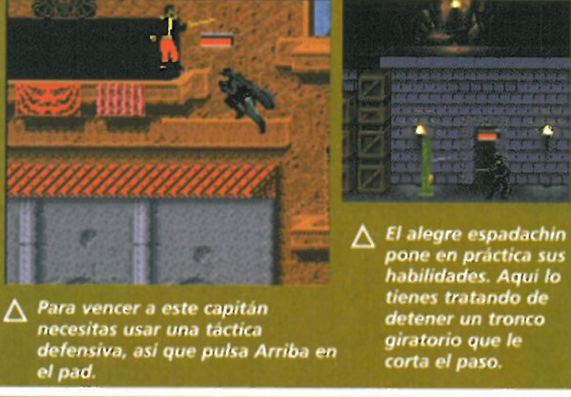
Para hacerte una idea de la técnica de juego lo mejor es que te sientas como un verdadero espadachín. Los desafíos con sable son muy veloces y la sorpresa acecha por todas partes. Tienes que intercalar la defensa con el ataque dependiendo del enemigo, y seguro que algunos te entretendrán más de un rato.

Los gráficos tienen un aire muy personal, con efectos de iluminación bien conseguidos y colores muy equilibrados. Si tienes un respiro entre combate y combate y puedes levantar los ojos de los enemigos, podrás apreciar el entorno y, con *El Zorro*, vale la pena hacerlo.

CORAZÓN MÍO

Aunque el Zorro es un héroe solitario, necesita del amor de los demás.
El juego consiste en recorrer grandes escenarios mientras buscas los corazones que te restauren la salud, siempre escondidos tras las cortinas o en pequeñas ventanas, al tiempo que te enfrentas a bandidos que te atacan en grupo y que pueden tener habilidades muy distintas. O muy mal humor: cuando los vences, comienzan a pelearse entre ellos.





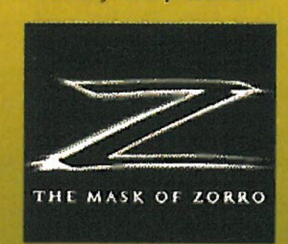
Para vencer a este capitán necesitas usar una táctica defensiva, así que pulsa Arriba en el pad.

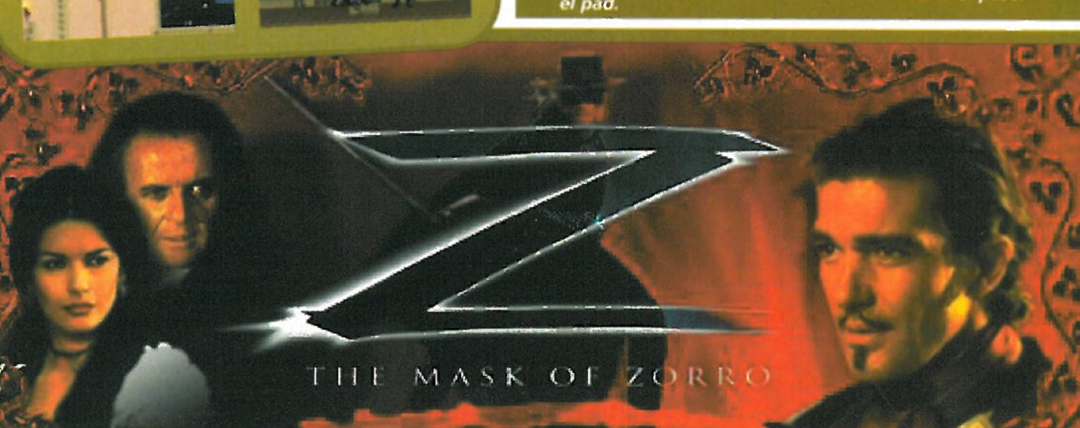
El alegre espadachín pone en práctica sus habilidades. Aquí lo tienes tratando de detener un tronco giratorio que le corta el paso.

SILENCIO QUE EMPIEZA LA PELI

No te pierdas la estupenda introducción del juego directamente sacada de la película protagonizada por Banderas. Aunque no lo creas, todo esto está dentro de tu cartucho de Game Boy. Ya empieza, ya empieza...

Game Boy films presenta...





VEREDICTO

Un juego en el que la técnica es tan importante como la velocidad y en el que pasarás horas explorando. Está cargado con toques de humor y el personaje protagonista esta muy bien diseñado.



¿Funciona en blanco y negro?



Pese a que el protagonista va de negro, el entorno necesita de una consola a todo color.



Es hora de que demuestres si te has estado tomando la sopita.





Una vez que has escogido tu personaje, la CPU escoge al azar algún retador.

Si prefieres que la CPU te busque un personaje para ti, colócate en la casilla con el signo de interrogación.



En el momento del K.O., todos vemos estrellitas.

Chun-Li está lista para ejecutar un espléndido Súper Combo ante la mirada absorta e indefensa de Ken.

¡EL RETO!

Gana a más de cuatro oponentes seguidos en el octavo nivel de dificultad, y a la velocidad Turbo 2.

STREET FIGHTER ALPHA

De: Virgin **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Si lo que buscas en la vida es ser el tipo más temido del mundo, podrás descuidar tus bíceps, pero no tus pulgares.

Con la llegada de juegos como *SFA* a la Game Boy, ya no tendrás que preocuparte por buscar el salón recreativo más cercano a tu casa en el que poder pasar horas y horas disfrutando de la acción de un buen *beat 'em up*. Porque, si dejamos a un lado la charla con los amigos, el título que Virgin ha traído a la portátil de Nintendo, tiene casi todo lo que encontramos en el de la recreativa original. Para empezar, la historia es tan simple como efectiva: los Guerreros Alpha de todo el mundo han llegado a un consenso, después de discutir con serenidad sobre su situación; han decidido inteligentemente que se van a dar tortazos sin parar hasta que quede claro cuál de todos es el mejor del mundo. Todo un guión digno de una película de Van Damme.

Y ésta es toda la historia del juego, porque aquí no tienes, como en *Power Quest*, una mezcla de RPG ni nada parecido: se trata simplemente de escoger al luchador que prefieras y saltar a la arena, como en las recreativas. En total tienes diez luchadores entre los que elegir, todos disponibles desde el comienzo (más algún personaje oculto) y muy beneficiados con la precisión gráfica del cartucho (que de nuevo nos recuerda la de las máquinas recreativas). La silueta de cada luchador o luchadora se conserva en los movimientos, y todos tienen cara de estar llenos de ganas de descuartizar a los oponentes uno tras otro. Y para que veamos que se trata de un conflicto de dimensiones mundiales, la pantalla nos informa de qué parte del mundo procede cada combatiente. Vaya lujo.

Los escenarios donde combates representan lugares de todo el planeta y crean ambientes muy variados que vale la pena observar con detalle, pues están muy bien reproducidos. La Gran Muralla China es uno de los sitios donde las peleas adquieren un aire de cosa importante, y es curioso ver que te sientes realmente en un espacio abierto, con libertad de movimiento. Es lo contrario que sucede en los escenarios de ciudad, que recuerdan las zonas deprimidas, con calles solitarias y grandes edificios al fondo. Toda la pantalla está muy bien diseñada, ya que las barras de información de energía y del Nivel de Super Combo son lo suficientemente grandes e iluminadas como para que no tengas que descuidar demasiado a tu oponente, cosa que resulta fatal en un juego tan veloz.

CASTIGA ESOS BOTONES

Los tipos de movimientos que tienes que dominar para sobrevivir son los siguientes:

MOVIMIENTOS GENERALES

Los tienen todos los participantes, y sirven para las funciones elementales de lucha: BLOQUEAR, AGARRAR/LANZAR, RECUPERACIÓN/ESCAPE, CAÍDA DEFENSIVA, CONTRA ALPHA (movimiento de contraataque) y EVITAR CAER AL SUELO.

MOVIMIENTOS PARTICULARES



Son los que diferencian a cada luchador del resto, aunque algunos pueden compartir su especialidad. Los que más nos gustan son: BOLA DE FUEGO HADOKEN, de Ryu y Ken, RODILLAZO DE TIGRE, de Sagat, PATADA DE COLMILLO, de Adon, y el SUPLEX AÉREO, de Guy.

SUPERCOMBO



Es una figura especial que puedes realizar cuando tengas energía suficiente en la barra de Súper Combo de abajo (sí, la azul). Requiere una combinación de botones larga, pero sólo tienes que aprender dos combinaciones distintas para todos los luchadores.



En un segundo, Guy recibirá una bola de fuego Hadoken en el ombligo.

Los efectos de iluminación de los escenarios le dan a cada combate un aire particular.



Comtrola el tiempo que quieres que dure cada combate

Los movimientos especiales son los más poderoso





Cada jugador tiene cuatro tipos de movimientos, pero sólo uno de estos tipos, el más básico, lo comparten todos. Por lo tanto, en teoría, todos los demás movimientos son exclusivos de cada jugador, y tendrás que aprenderlos. Pero la realidad no es tan bonita: como la GB no tiene tantos botones, muchos de los golpes especiales se hacen casi con la misma combinación, y hay algunos movimientos conocidos por más de un guerrero. Por tanto, lo más cómodo es elegir un combatiente desde el principio, y dominar todos sus golpes especiales, con lo que habrás aprendido las secuencias para los golpes de otros, a las que sólo tendrás que variar alguna dirección de pulsaciones. ¿Te parece complicado? ¡Pues bienvenido a los juegos de lucha!

La pantalla de opciones te ofrece la inusual cantidad de ocho niveles de dificultad para tus combates, y además puedes intercambiar los botones de patada y puñetazo, seleccionar la duración en segundos de los encuentros (25, 50, 75, 99 o ilimitado), el número de asaltos, la intensidad de daño que producen los golpes y, lo mejor, la velocidad de los movimientos: Normal, Turbo 1 o Turbo 2. Todo esto introduce matices que empezarás a identificar a medida que conozcas el juego; lo más probable es que no sintonices las mejores opciones para ti desde el comienzo, pero cuando lo logres notarás la diferencia. La verdad es que *Street Fighter Alpha* gráficamente está muy bien, y el diseño del juego te permite sumergirte en los combates con facilidad, pero las combinaciones de botones son muy imprecisas, porque la Game Boy no está hecha para que un movimiento dependa de pulsaciones diagonales. Esto, la verdad, es una pega de muchos juegos de lucha, y no significa que el juego no sirva para nada, pero lo que quisiéramos encontrar en un título de este género es el control preciso de nuestro luchador, alcanzando a escoger el golpe que queremos en cada momento, y lo que en realidad vemos es que hay que pulsar botones sin descanso hasta que uno de los adversarios caiga al suelo. Y derrotar al enemigo con golpes que ni siquiera sabemos a ciencia cierta cómo hemos realizado, no es lo mejor.

¿Funciona en blanco y negro?



No, pero si no tienes consola a colores puedes ir a un salón recreativo y encontrarás la misma diversión.

VEREDICTO

Tanto los fondos como los personajes son excelentes, y la jugabilidad es rápida y variada, aunque pierdas el control de tu personaje en cualquier momento.



ESCUELA DE LUCHADORES

Aquí tienes una selección del personal que incluye *Street Fighter Alpha*, para que te vayas sintiendo en familia:



KEN
Es discípulo de la antigua escuela de Shotokan, de la que fue expulsado por malos modales. Al parecer, es bastante vanidoso, y cree que nadie puede vencerle.

RYU
Su especialidad es la Bola de Fuego, lo que lo obliga a estar entrenando constantemente, ya que se trata de un golpe difícil. En sus ratos libres fríe patatas a distancia.



GUY
De azul en la foto, es uno de los luchadores con más agilidad, quizá porque es descendiente de un ninja. Es un buen chico, pero le gusta meterse donde no lo han llamado.

SODOM
Es un inmigrante japonés que no ha logrado integrarse en la cultura americana, ni le importa. Lo único que le importa es encontrar a Guy y aplicarle su doloroso Destroza Espaldas.





SAGAT
Es temido en su patria casi tanto como su peluquero, que según parece fue quien le sacó el ojo.



Rose antiguamente fue la novia de Ryu; pero en una ocasión lo sorprendió en un combate cuerpo a cuerpo con Chun-Li, y desde entonces lo quiere hacer pedazos. ¿Quién entiende a las mujeres?



Si quieres comprobar tu calidad como luchador, espera a enfrentarte a tu alter ego. El combate será feroz.



EL ÉXITO ESTÁ EN TUS PIES

Antes del partido, puedes decidir quiénes entrarán en juego, qué estrategia quieres usar (4-3-3, 4-2-4, etc.), si quieres un juego más agresivo o más defensivo y cuánto durarán los encuentros (2 minutos, 5 minutos o 10). Pero lo más impresionante es que puedes elegir no sólo entre las selecciones nacionales de todo el mundo, sino también entre los clubes europeos, con los que puedes jugar la copa de la UEFA, la Champions League o un amistoso.

La interfaz es muy clara, aunque no muy bonita.



Selecciona el tiempo de los encuentros y el modo arcade o simulación.



Diseña un campeonato del mundo con los equipos que te de la gana.



En el Modo Entrenamiento puedes practicar los tiros desde los doce pasos. Sencillo y placentero.

¡EL RETO!

Gana la Copa del Mundo jugando con la selección de Albania y en el modo Simulación.

RONALDO V-FOOTBALL

De: Infogrames **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Nunca te has preguntado qué hace falta para ser un buen entrenador de fútbol? Ahora, lo único que necesitas es un cartucho de Ronaldo V-Football, el primer simulador de Dirección Técnica para Game Boy.

El nuevo título futbolístico de Infogrames es generoso en extremo en cuanto a modos de juego y configuraciones reales se refiere. Tanto si te gusta el fútbol como si no, una vez empieces un partido no soltarás la consola hasta haber metido un gol, y el modo de lanzamiento de penaltis te hará pasar muchas horas agradables. Lo primero que llama la atención de Ronaldo V-Football es la inmensa cantidad de opciones que te ofrece a la hora de formar tu equipo, todas ellas basadas en información real y con incidencia en la jugabilidad. Es cierto que la Game Boy no tiene tanta capacidad gráfica y técnica como para que notes las diferencias que caracterizan a los jugadores reales, pero es tremendamente divertido controlar la composición de tu plantilla conociendo perfectamente al rival y a tu equipo, y teniendo la seguridad de que las cifras se corresponden con las de verdad. Puede que sea un efecto meramente sugestivo, pero lo cierto es que funciona.

Y funciona más cuando tienes presente que *Ronaldo V-Football* incorpora un curioso truco tecnológico para aumentar su realismo. Se trata de un sistema de cálculo para resolver jugadas complicadas, aquellas en las que se enfrentan un delantero y un defensa y, como en el fútbol real, nadie sabe quién se llevará la pelota. En estas situaciones, la CPU calcula las habilidades de cada jugador, el cansancio que pueda tener, y hasta la suerte que tenga en ese momento, de modo que el factor sorpresa esté siempre presente.

Pero todas estas ofertas tecnológicas de aprovechamiento de datos reales y cálculo de circunstancias te resultarán poco creíbles cuando enciendas el cartucho y veas que los jugadores parecen figuras demasiado geométricas, cubistas, y que se mueven sin naturalidad por el terreno de juego. En pocas palabras, el aspecto gráfico es la piedra en la bota para *Ronaldo V-Football*.

Pero la jugabilidad del cartucho pasa la prueba de los más exigentes; tras pasarte diez minutos configurando tu equipo te sientes como todo un Director Técnico y empiezas a planearte una campeonato mundial a tu manera. Sin duda, tendrás que pasar por varios partidos amistosos antes de que comprendas cómo se hace un pase correctamente, o cómo se le quita la pelota al contrario pero, entretanto, no pararás de divertirte.



Tiene una buena selección de modos de juego y configuraciones muy realistas, pero en tecnología necesita más entrenamiento.



¿Funciona en blanco y negro?

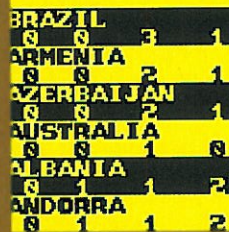


No, muchos uniformes se parecerían y acabarías confundiéndote. Mejor así

Recuerda guiarte siempre por la sombra de la pelota, que para eso está.

Un detalle que habría sido bonito es la dirección del club de fans de cada jugador.

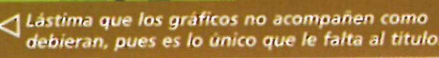
En la tabla clasificatoria podrás consultar todos los detalles de los encuentros.



Silencio, señoras y señores, que en este penalti nos jugamos la vida.







Lástima que los gráficos no acompañen como debieran, pues es lo único que le falta al título.

READY 2 RUMBLE

¡EL RETO!

Gana los tres personajes ocultos en dificultad máxima.

De: Infogrames **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Ganchos contundentes, púgiles iracundos y muchos músculos en acción. Todos sobre el cuadrilátero, todos poniéndote contra las cuerdas... ¡No huyas, cobarde!

Ready 2 Rumble sorprendió a propios y extraños en sus versiones Dreamcast y N64. La extravagancia de los boxeadores y su sentido del humor fueron las claves de su éxito. La conversión a GBC, a cargo de Crawfish Interactive, es muy buena, pero no está exenta de defectos **(provenientes, sobre todo, de las limitaciones de la consola portátil).**

En este sentido, al juego le falta variedad. Para empezar, y a diferencia de sus versiones para otras plataformas, no tiene modo de entrenamiento. Además, sólo ofrece dos modos de juego: Arcade y Championship. El primero te enfrenta a un único contendiente, mientras que en Championship consigues un luchador extra tras derrotar a ocho púgiles. En estas circunstancias, al juego le hubiera sentado estupendamente una opción de enlace para dos jugadores. Esta escasez de posibilidades de juego queda compensada con la fantástica intro, donde se presentan los diez luchadores (tres de ellos ocultos). Cada púgil posee su propio estilo de combate, aunque lo cierto es que sólo se han incluido los movimientos clave de sus versiones para otras consolas. A y B sirven para propinar puñetazos con la izquierda y la derecha, respectivamente, mientras que arriba y abajo encajan golpes altos y bajos. Cuando noqueas a un luchador tres veces, ganas el combate.

Ready 2 Rumble es simpático y técnicamente solvente, pero, para competir con *Knockout Kings*, le falta variedad, ambición y... opción de enlace.

¿Funciona en blanco y negro?



No. Los cardenales de *Ready 2 Rumble* siempre relucen en su amoratado, purpúreo y violáceo esplendor.

Ready 2 Rumble puede llegar a ser muy difícil.

Nos encanta el aire caricaturesco de los luchadores.

Gana ocho combates como éste y conseguirás un boxeador oculto.

VEREDICTO

La vibrante intro del juego y las presentaciones de los púgiles bien valen una reverencia, pero escasean los modos de juego, y la victoria depende más del azar que de la estrategia.



Coleccionistas de Bolsillo

Si eres de los que pasan de aglomerar sellos, monedas y mariposas disecadas pero, en cambio, tienes las estanterías de casa repletas de videojuegos, pósters y pegatinas, ve abriendo un espacio, porque ahora te damos la oportunidad de poner en marcha una colección de incalculable valor: los Especiales de Magazine 64. No te lo pienses dos veces...



Un montón de análisis, todo sobre pokémon, trucos y guías completas de los juegos warioland 2 y Rugrats



Análisis de los juegos más cañeros, reportajes, trucos y un libro de ruta completísimo de Zelda DX.

Secretos, mapas 3D, trucos, soluciones... Todo sobre el aventuras/RPG de N64 más alucinante.

Consigue los números especiales de *Magazine 64* a 475 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo Especial Magazine 64, Suscripciones

MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.............................. Código postal:..........

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

❑ Especial Legend of Zelda
❑ Especial Game Boy nº 2 ❑ Especial GB nº 3

Forma de pago

❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:

ESCÚPELO TODO



Si caes dentro de una Casilla de Estrella no sólo recibirás una bonificación, sino que participarás en el poco decente subjuego del escupitajo.

Este pedante se está preparando para lanzar un escupitajo; si lo introduce en el cántaro indicado ganarás una estrella.

MINIJUEGA MINIJUEGOS

El centro de atracción de *La Bella y la Bestia* son los nueve minijuegos; son pocos y son cortos, pero muy divertidos; además, están llenos de color y humor, tienen tres grados de dificultad, y puedes guardar tus iniciales cuando logres un récord. Aquí tienes una muestra para que veas de qué van:




LA CARRERA DE BELLA

Tienes que guiar a Philippe, el caballo de Bella, a través de un peligroso bosque lleno de lobos, trampas para osos y murciélagos. No olvides atrapar de un salto las estrellas que aparecen en el camino.

LUCHA DE BESTIA

Bestia es muy tierno, pero con los lobos es mejor que se ponga rudo. Esos bichos hambrientos lo atacarán por ambos lados y tendrás que agacharte, saltar y repartir tortazos indiscriminadamente para sobrevivir.



HUELLAS DEL PERRITO

Eres una histérica escoba y tu enemigo un travieso perrito. El estúpido animal ha ido dejando sus huellas en los muebles, y tienes que limpiarlas en el mismo orden que fueron hechas, para que no se sequen, ya sabes.



LA BELLA Y LA BESTIA

De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Agarra los dados y lánzate a rescatar a Bestia. Será una de las experiencias más emocionantes desde que decidiste quitarle los frenos a tu bici.

Todos esperábamos que *La Bella y la Bestia* fuese otro plataformas de jugosa licencia, de esos que sólo acaban gustando a los fans de la película. Pero cuando comprobamos que se trataba de una especie de juego de mesa al que podíamos jugar con los amigos, y que estaba lleno de puzzles curiosos y exigentes, todo cambió, porque un juego así es lo que faltaba en Game Boy.

La Bella y la Bestia te permite jugar hasta con cuatro amigos en tres tableros sucesivos, en los que todo depende de tus reflejos y de la suerte, y en los que hay diversión de principio a fin. Hay cuatro modos de juego que puedes escoger dependiendo de si juegas solo (Partida Historia), o con los amigos (Partida tablero), o si quieres escoger directamente los minijuegos sin pasar por el tablero (Partida Práctica y Modo Desafío). En Partida Historia eres Bella, y tienes que completar cada tablero antes de que lo haga Gastón y mate a Bestia. Para ello lanzas el dado y avanzas; la suerte está echada, y ahora depende de la habilidad que tengas con el minijuego que corresponda a la casilla donde has caído.

En total son nueve minijuegos diferentes. Muy pocos realmente, si tenemos en cuenta que toda la jugabilidad del cartucho gira en torno a ellos. Además, se hacen muy cortos, pues cada minijuego es tan divertido, está tan lleno de humor e imaginación y cuenta con un diseño y unos gráficos tan excelentes, que desearás más y más.

Por suerte, en otros aspectos, el juego es más generoso. Por ejemplo, si estás jugando una Partida Historia o una Tablero, puedes interrumpirla cuando quieras y apagar la consola, pues cuando la enciendas de nuevo aparecerá la opción de continuar la partida abandonada. Además, puedes escoger distintas canciones para escuchar durante los minijuegos, y todos los textos de pantalla están totalmente traducidos, para que no te pierdas las quejas de la Sra. Potts, ni los consejos de Lumier.

¿Funciona en blanco y negro?



Por mucho que lo intentes, necesitarás una Game Boy Color para disfrutar de las aventuras de Bella y Bestia.

VEREDICTO

Un juego de mesa con gráficos excelentes, con minijuegos variados y encantadores, pero que se hace muy corto.





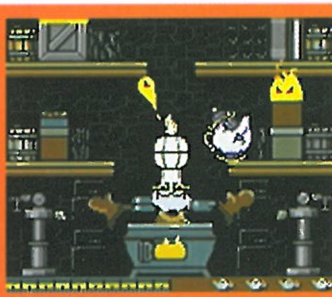
El Tablero reúne todas las opciones que te esperan una vez lanzas el dado.

Si Gastón completa los tableros antes que tú, le prenderá fuego al castillo donde está Bestia. ¿Lo permitirás?



La señora Potts es una responsable tetera que tiene que saltar por toda la cocina con su humilde carga de agua para controlar el fuego.





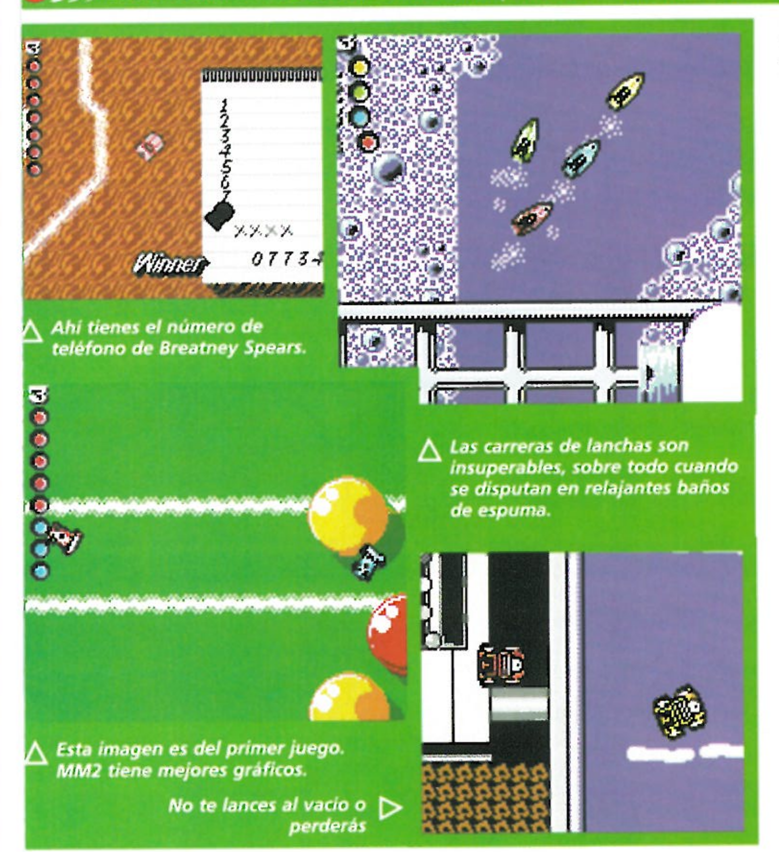
Philippe, el caballo de Bella, tiene que saltar sobre trampas y lobos mientras ella esquiva murciélagos.

MICRO MACHINES 1&2 TURBO TOURNAMENT

De: Proein/THQ **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¡EL RETO!

Acábate todos los circuitos en una hora y media.



Ahí tienes el número de teléfono de Breatney Spears.

Las carreras de lanchas son insuperables, sobre todo cuando se disputan en relajantes baños de espuma.

Esta imagen es del primer juego. MM2 tiene mejores gráficos.

No te lances al vacío o perderás

Métete en un vehículo del tamaño de un dedal y compite en escenarios de dimensiones reales.

Es una idea que nos ha hecho felices durante años, en todas las máquinas desde la NES a la N64. Ha habido versiones en blanco y negro para las viejas Game Boy en el pasado, pero una propuesta tan colorida como *Micro Machines* requiere una pantalla en color decente para lucir como es debido.

Esta versión para Game Boy Color es, la verdad sea dicha, fabulosa. Contiene los dos primeros juegos de la serie embutidos en un único cartucho, lo que se traduce en 60 circuitos y 15 diminutos vehículos. Es probablemente el juego de carreras portátil más grande nunca habido, y casi seguro que el mejor.

El manejo es absolutamente fantástico: cada vehículo exige un estilo de conducción distinto. Tras pilotar ágiles helicópteros por el jardín en una prueba, tienes que acostumbrarte a los camiones de tracción a las cuatro ruedas o a los bólidos de F1 de las siguientes. ¡No puedes bajar la guardia!

¿Funciona en blanco y negro?



Pues no. A cambio, los gráficos despliegan una deslumbrante paleta de colores.

Lo mejor de *Micro Machines* siempre ha sido el modo multijugador. La versión de N64 admite hasta ocho jugadores -compartiendo los mandos-, y en Game Boy se ha aplicado el mismo procedimiento, aunque con sólo dos jugadores: uno usa el D-pad para girar y el otro los botones (la aceleración es automática). Es una ingeniosa manera de conseguir trepidante acción multijugador con una sola Game Boy y un único cartucho. Habría sido perfecto si se las hubieran arreglado para incluir un modo de enlace para cuatro jugadores, pero eso no quita que sea la mejor propuesta en carreras de bolsillo.

VEREDICTO

Tiene la maravillosa jugabilidad de siempre, pero con vivos colores. De lo mejor en carreras portátiles. Sólo le falta la opción de enlace.



POR TIERRA, MAR Y AIRE

En un campeonato de carreras típico, necesitarás el dominio de la moto de Crivillé, la osadía de Michael Schumacher y la habilidad con la lancha de... mmm... ¿Samantha Fox?



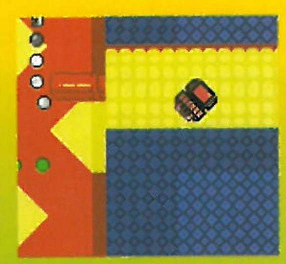
DEPORTIVOS
El coche deportivo es el primer vehículo que consigues en *Micro Machines*. El primer circuito ya supone una dura prueba a tus dotes de conducción., debido a las curvas en horquilla y a las estrechas repisas.



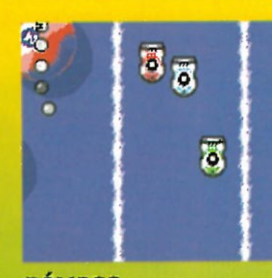
TRICICLOS
Estas máquinas se mueven como Pedro por su casa en las partes más enfangadas del jardín y salen airosos de charcos más o menos profundos (aunque ten en cuenta que no flotan).



LANCHAS
Con diferencia, las más difíciles de controlar. Tienen poco agarre en las curvas y tendrás que descubrir en qué tramos puedes flotar y en cuáles no.



CAMIONES
Los hay de dos tipos: los de basura y los de remolque. Ambos son pesados y presentan una excelente adherencia, pero el de remolque es preferible por su mayor velocidad.



BÓLIDOS
El hábitat natural de los vehículos de carreras de alta competición es la mesa de billar, donde naipes y bolas forman enrevesados obstáculos, y las troneras se tragan a los conductores más torpes.



Alguien está haciendo caldo de pollo y quiere que tú seas el ingrediente que dé el saborcillo final. Aunque el aspecto de este monito es muy entrañable, no te fíes. Está deseando que te caigas de su liana.

Pese a estar en el desierto, abundan las zonas verdes.

ESTUDIA A TU ENEMIGO

¿Quieres algunos consejos para resolver tus encuentros con los enemigos?
Una de las características de *Papyrus* es que los enemigos con los que te topas actúan de forma diferente. De esta forma, tendrás que poner en práctica estrategias de defensa y ataque concretas para cada uno de ellos. Cuando te encuentres con un enemigo, déjalo actuar primero. Quizá al principio sufrirás sus golpes, pero podrás estudiarlo y saber cómo derrotar a todos los de su calaña.



La mejor forma de enfrentarse a esa serpiente es colocarte a su altura. Es decir, arrastrarte por el suelo.



No sabíamos que en Egipto hubiese mosquitos. La cuestión es que no pararán de revolotear por tu cabeza hasta que te piquen. Así que combina el salto con el disparo para acabar con ellos.

PAPYRUS

De: Ubi Soft **Precio:** 5.995 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí



¡EL RETO!

¿Serías capaz de superar una fase sin utilizar el botón B para disparar las frutas que recoges?

Prepara tu turbante y tu cantimplora, porque nos vamos al desierto a vivir una historia de mitos y leyendas... ¿O qué creías, que íbamos a tomar el sol?

El antiguo Egipto es una de las páginas más apasionantes de toda la historia de la civilización humana. Y es que, tras las maravillosas pirámides y esfinges que tanto admiramos, se escondían un montón de historias secretas sólo desveladas por los jeroglíficos. El culto a los dioses, seres mitad hombre, mitad animal que representaban a los principales elementos de la vida (la guerra, el sol...), era muy grande, al igual que el respeto por los reyes y los faraones. ¿Qué mejor ambiente, por tanto, que éste, para basar en él un videojuego de plataformas?

Papyrus es, para nosotros, un personaje totalmente nuevo, pero en Francia es uno de los más conocidos gracias a su serie de televisión (un caso muy parecido al de Rayman). Ahora llega a nosotros de la mano de Ubi Soft con este juego de increíbles gráficos y unos fondos excelentes.

El argumento es más propio de una tragedia griega, pero encaja muy bien con las leyendas egipcias. Seth, dios de la destrucción, ayudado por su sacerdote, Aker, envenena al Faraón Merenre y secuestra a su hija Theti, con la intención de convertirse en el amo de Egipto. El resto de dioses, preocupados por esta situación, deciden enviar al joven pescador Papyrus, una especie de Mesías, a luchar contra este dios.

El juego es un plataformas de scroll de los que estamos acostumbrados a tener en Game Boy, pero aporta nuevas cosas que lo hacen diferente. Por un lado, la opción de escoger entre dos personajes va más allá de lo que podría ser llevar el pelo corto o largo y falda o pantalón, y pasa a ser una decisión fundamental, ya que depende de a quién escojas (Papyrus o Tethi) vivirás una aventura u otra. Es como tener dos juegos en uno, aunque las características de los jugadores sean las mismas y muchos de los 18 niveles sean compartidos.

¿Dispuesto a liberar a tu ciudad? Vale, puedes llevarte la cámara de fotos para inmortalizar tu visita...

¿Funciona en blanco y negro?



Por suerte no, porque perdería uno de sus mayores encantos: el colorido de sus gráficos.

VEREDICTO

La espectacularidad de los gráficos y las animaciones te mantendrán enganchado a este plataformas con buenos toques de originalidad. Interesante.

5

NADA POR AQUÍ, NADA POR ALLÁ

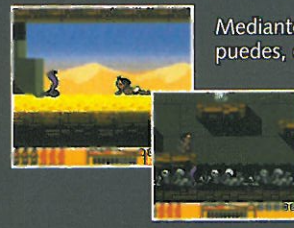
No esperes a que el peligro te encuentre a ti.

VISTA AL FRENTE



Gracias a la posición de la cámara, que irá siempre con 3/4 de antelación a ti, podrás avanzarte a los ataques enemigos. Cuando huelas el peligro, aminora la marcha y deja que asomen los malos. Tendrás más tiempo de reaccionar.

DE LOS PIES A LA CABEZA



Mediante el modo visual que incorpora el cartucho puedes, en cualquier momento de la misión, echar un vistazo a lo que tienes por encima de tu cabeza y por debajo de tus pies. Esta habilidad te permitirá descubrir zonas secretas, así que úsala a menudo.

MISION: IMPOSSIBLE

De: Infogrames **Precio:** 5.990 **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

JORNADAS INTENSIVAS

A lo largo del juego se te van encomendando misiones (hasta cinco) que constan, a su vez, de varios objetivos. ¡Qué vida tan atribulada la del espía!

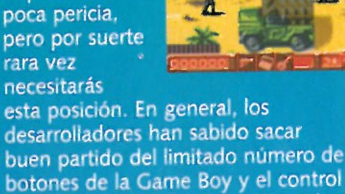
SELECCIÓN AUTOMÁTICA

Uno de tus *trabajitos*, por ejemplo, consiste en abrir una caja fuerte y fotografiar su contenido. Para ello, dispones de innumerables artilugios, de uso corriente en el mundo de los espías. De todas maneras, el juego selecciona automáticamente la herramienta más adecuada para cada circunstancia. Además, señales sonoras o luminosas te avisan cuándo te hallas próximo a un lugar o ítem relacionado con el objetivo que debes cumplir.



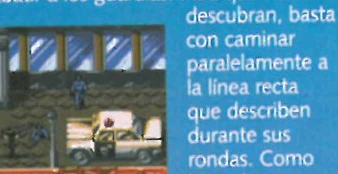
¡RAYOS!

En otra de las misiones, debes infiltrarte en una base militar de alta seguridad y colocar estratégicamente cargas de TNT.
Para pasar por entre los rayos láser de las alarmas, deberás arrastrarte (con el botón SELECT). Realizar otros movimientos mientras te arrastras requiere no poca pericia, pero por suerte rara vez necesitarás esta posición. En general, los desarrolladores han sabido sacar buen partido del limitado número de botones de la Game Boy y el control del personaje está bastante logrado.



VISIÓN DE TÚNEL

Es preferible resistir la tentación de abatir a los guardias. Para que no te descubran, basta con caminar paralelamente a la línea recta que describen durante sus rondas. Como los pobres tienen visión de túnel, no se percatarán de tu presencia. Si reprimes tus impulsos asesinos, serás recompensado con puntos de *bonus*. Por cada cien puntos, obtienes una vida extra.





Para neutralizar a los malos, el kárate es preferible a las balas. Y no mancha tanto.

Fíjate qué gráficos... ¡Si parece todo decorado con Porcelanosa!

Los niveles de Mission: Imposible son enormes. A las misiones, no obstante, les falta variedad.

¡Qué hobby es ése de profanar tumbas! Si tanto te gusta el sigilo, prueba el cartucho de Infogrames...

No hace falta ser el catedrático de la Facultad de Futurología y Oráculo de Villabotijos para vaticinar que *Mission: Impossible 2* arrasará en las taquillas. Si la película original era un peliculón, la secuela, dirigida por John Woo, promete ser todavía más espectacular y emocionante. Pero si no aguantas al verano para volver a ver a Ethan Hunt en acción, puedes revivir sus correrías en *Mission: Impossible* para GBC. Aunque la pantalla de la portátil es varios cientos de veces más pequeña que la de un cine, en la Game Boy tú *eres* Ethan Hunt. Guachi, ¿eh?

Las doce misiones de espionaje que integran esta aventura se desarrollan en 10 niveles inmensos, que recorres en *scroll* vertical y horizontal. Visualmente, el juego es impecable: los gráficos son muy bonitos y envolventes, y la animación discurre a una velocidad más que aceptable, incluso cuando hay mucha acción en pantalla. Además, la perspectiva aérea asegura un perfecto seguimiento de los acontecimientos. La música de fondo -cómo no, la misma de la serie original- ayuda a crear ambiente, pero acaba resultando repetitiva.

En cuanto a jugabilidad, hay que señalar *Mission: Impossible* no es demasiado intuitivo. Cuando por fin logras descifrar de qué va el asunto, no tardas en advertir que la estructura de las misiones es demasiado lineal. Éstas consisten en ir de un punto a otro, sin ningún puzzle entre medio que sirva de contrapunto a la acción. Cuando llegas al lugar estipulado, pulsas B para activar el gadget adecuado y... ¡listo! Objetivo cumplido. Y puesto que se trata de un juego de sigilo al estilo de *Metal Gear Solid*, debes evitar disparar a los malos (ya sean soldados o agentes rivales): un planteamiento interesante, pero que te impide descargar toda la adrenalina que querrías. ¡Pero cuidado!, el hecho de que la acción sea algo básica y lineal, no significa que sea fácil. En realidad, te matan constan-temente, obligándote a empezar la misión desde el principio.

Amén de la aventura, *Mission: Imposible* incluye una agenda electrónica con interesantes aplicaciones. Te servirá como calculadora, agenda de direcciones y teléfonos, transmisor de mensajes (a otra Game Boy, mediante infrarrojos), y convertirá tu Game Boy en un mando a distancia ¡para la tele, el vídeo o el estéreo! Sólo por este complemento, ya merece la pena comprar este cartucho que tanto adoran los agentes secretos de baja por gripe.



¡EL RETO!

Intenta superar el campo de minas arrastrándote. (Antes, encomiéndate a tu santo predilecto.)

VEREDICTO

Gráficos fabulosos, excelente animación, buen diseño de niveles y una ingeniosa agenda electrónica. ¿Los contras? La estructura de misiones es demasiado lineal, y los objetivos, algo confusos.

4

¿Funciona en blanco y negro?



No. Suerte que esta misma tarde te vas a comprar la Game Boy Color, ¿verdad?

DUKE NUKEM: ZERO HOUR



De: Virgin **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Las consolas de bolsillo son cada vez más pequeñas, pero sus catálogos de juegos no paran de crecer. Muchos de los títulos de formatos mayores pelean y no quedan satisfechos hasta que logran meterse en tu bolsillo. *Duke Nukem* es un buen ejemplo de esto.

Duke es un clásico de las consolas y del PC; hasta el momento han salido versiones para casi todas las plataformas, y con varias secuelas. Pero en todas ellas, excepto en la N64, Duke era un personaje demasiado cruel y soez como para imaginar sus misiones dentro de una consola para público infantil. Sin embargo, el juego pudo ser maquillado sin perder su aire de violencia desenfadada ni su humor negro, de tal modo que quienes se habían aficionado a las versiones crudas no se sentirán estafados, a pesar de que el título es apto para todos los públicos.

La historia es divertida desde el comienzo, pero lo mejor es el modo como aparece ilustrada en la Game Boy, y no como te la contamos nosotros, aunque haremos un breve intento. Duke ha salvado a la humanidad de los aliens, y con ello se ha convertido en una celebridad. Pero los Zorgonitas, una malvada raza extraterrestre, planea robar su cerebro, tan efectivo para las tareas bélicas, y usarlo en una máquina de destrucción infalible. Así que durante una entrevista para la tele, los aliens abducen a Duke y lo ponen en un calabozo; pero no saben que el héroe tiene una muela falsa explosiva. Con ella Duke escapa, y comienza la acción.

El juego está diseñado a modo de un plataformas 2D, con niveles inmensos en los que es necesario trepar por escaleras, montar en ascensor, colgarse del borde de un muro y hasta rodar por techos para pasar a los niveles siguientes. Y tienes que recorrerlos completamente, porque sólo recibes la llave de la última puerta si alcanzas las letras del nombre de Duke, o su apellido, que están dispersas por todo el nivel.

Igualmente, las armas están colocadas en cualquier parte y, como los niveles son tan grandes, no te puedes descuidar mientras caminas, ya que corres el riesgo de perderte. Gráficamente es un acierto de principio a fin; los detalles abundan y el brillo lo invade todo sin que cada nivel pierda su atmósfera particular. Y lo mejor son los enemigos: sus movimientos son retorcidos y sus caras son tan horribles que quitártelos de la vista es un gustazo; y qué mejor forma de hacerlo que con un par de balas que los hagan estallar en pedazos, convirtiéndose en una masa acuosa, desagradable e infecciosa que no puedes tocar si no quieres mermar tu salud. Ése es el Duke que nos gusta.

¿Funciona en blanco y negro?



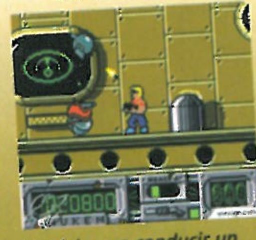
Si quieres ver a Duke convirtiendo en butifarras o a los Zorgonitas, tendrás que tener una Game Boy Color; de otro modo no es posible.

AVIONES Y TANQUES



No creerías que Duke iba a recorrer a pie un juego tan largo. Échale un vistazo a estos vehículos.

SOBRE RUEDAS



Tendrás que conducir un estrecho tanque; lo más difícil es mirar por el espejo retrovisor.

POR LOS AIRES



La acción se completa con un peligroso vuelo en medio del fuego zorgonita.

¡EL RETO!

Elimina a todos los gusanos explosivos antes de que te resten energía y serás el héroe matazorgonitas.

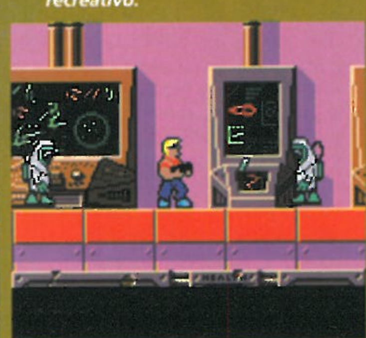


VEREDICTO

Tiene niveles inmensos, gran variedad de enemigos y movimientos, colores espléndidos y el humor del matón más irreverente de la historia.

5





▽ Parecen astronautas inofensivos, pero en realidad son Zorgonitas que han entrado al salón recreativo.

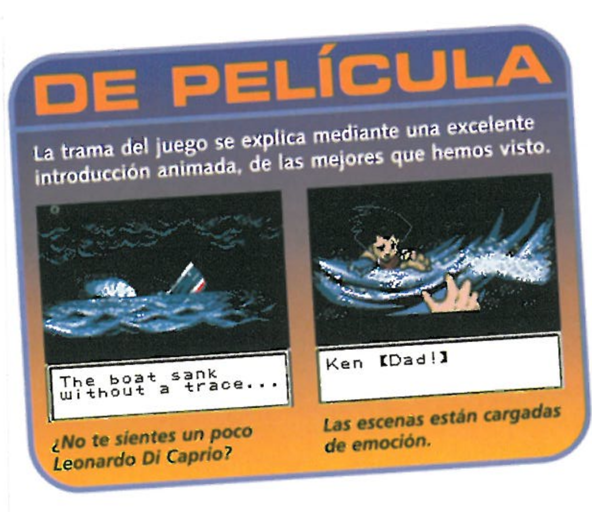
△ Duke es un chico listo, y sabe que muchas puertas no se abren a balazos, sino con su interruptor.



Duke no le teme a nadie, no importa de qué color ni de qué tamaño sea su enemigo. ▷

DE PELÍCULA

La trama del juego se explica mediante una excelente introducción animada, de las mejores que hemos visto.



¿No te sientes un poco Leonardo Di Caprio?

Las escenas están cargadas de emoción.



TUS PUNTOS FUERTES Y DÉBILES

Tu supervivencia está determinada por cuatro puntos:

PUNTOS DE VIDA
Las enfermedades hacen que los pierdas. Come bien para recuperarte.

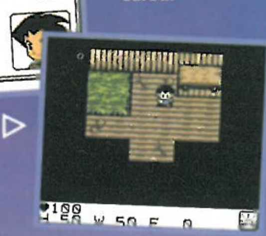
PUNTOS DE AGUA
El agua es un elemento necesario. Necesitarás tener reservas.

PUNTOS DE COMIDA
Caza, pesca, recoge los frutos del bosque… pero no pases hambre.

PUNTOS DE FATIGA
Determinados por la falta de sueño, de descanso, dormir en lugares incómodos…



Al final del día, tienes un informe de tu salud.



La cabaña es el mejor lugar en el que descansar y recuperar puntos de fatiga.

STRANDED KIDS



De: Konami **Precio:** 5.890 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Funciona en blanco y negro?



Al igual que otros RPG como Pokémon, SK funciona a la perfección en dos colores, aunque se ve más apagado.

Olvídate de todos los trucos que viste hacer a Macaulay Culkin en *Solo en Casa*, no te van a servir de nada en esta emocionante aventura de la cual tú eres el protagonista.

Imagínate que vives solo, sin tus padres. No tendrías otro remedio que adaptarte a la situación y empezar a apañártelas por ti mismo: cocinar, comprar, hacer las faenas de casa… Y ahora, imagina que todo esto tiene lugar en una isla desierta en la que no hay tiendas, ni dinero, ni nada por el estilo. ¿Qué harías? No, no me contestes. Enciende tu Game Boy y demuéstramelo.

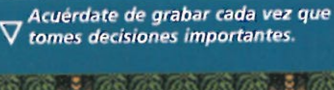
Mucha imaginación, pero aún más sentido común e instinto de supervivencia, es lo que vas a necesitar para afrontar este estupendo y refrescante RPG de Konami. Una mañana te despiertas aturdido en un lugar desconocido. Extrañado, empiezas a hacer memoria y recuerdas que durante un viaje en barco con tu padre el bote sufrió un accidente que le hizo hundirse. Te hayas en una isla desierta y tienes que salir. Pero para salir hay que sobrevivir.

Lo primero que has de hacer es revisar los restos del barco. Recoge todo lo que encuentres, desde comida silvestre a palos y otros utensilios, pues no se sabe lo que necesitarás. Tu misión no es otra que intentar hallar alimentoss, agua para beber y un sitio en el que dormir. Y, todo esto, que parece tan fácil en nuestras ciudades, se revela heroico cuando estás rodeado de animales salvajes, de plantas con frutos venenosos y cuando no hay nadie que te ayude. También has de tener en cuenta los cambios meteorológicos: se hace de noche, llueve, el sol pudre tu comida… A medida que vayas jugando, descubrirás que para hacer ciertas cosas necesitas hacer otras con anterioridad. Por ejemplo, para cazar, necesitarás antes armas. Prueba a hacer un arco con un palo y una cuerda.

Muévete por los menús y actúa como mejor consideres: tu supervivencia depende única y exclusivamente de ti. Si lo haces bien, podrás encontrar una de las diferentes vías de escape que hay y volver a ver a tu familia.



Aún te queda mucho que aprender. Así no vas a cazar nada.



Acuérdate de grabar cada vez que tomes decisiones importantes.



VEREDICTO

Este juego supone una refrescante novedad dentro de los juegos para Game Boy. Además de ofrecer la diversión de un RPG, supone vivir una experiencia nueva con la que aprenderás cosas muy útiles.

5

YO ME LO GUISO, YO ME LO COMO

¿Serás capaz de sobrevivir tú solo en una isla desierta?

Al principio, los únicos elementos con los que cuentas son un cuchillo y una bolsa, además de una radio sin pilas. Caminando, no obstante, encontrarás otras cosas como palos, rocas, hojas… Objetos que parecen tontos, pero que, combinados con otros, se convertirán en algo necesario, como cañas de pescar, antorchas… Pronto empezarás a conocer el entorno que te rodea, pero antes tendrás que pagar la novatada en estos menesteres: descubrirás la toxicidad de ciertas setas, las enfermedades por no saber hacer bien las cosas, la falta de sueño… Toda una aventura.

¡Muy bien! Tus conocimientos te han permitido construir un hacha.





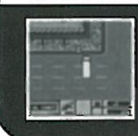
Tú decides si quieres comer eso o no. Si puedes, asegúrate de que no es venenoso.



GRAND THEFT AUTO

De: Proein/Tarantula **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Funciona en blanco y negro?



Pues sí, aunque no podrás ver las lucecitas rojas de las patrullas.

Después de arrasar en PC y PlayStation, y levantar ampollas entre censores y asociaciones de padres, este ultraviolento, totalmente inmoral y mafiosísimo festival criminal ha llegado a la Game Boy. La buena noticia es que se trata de una conversión virtualmente perfecta.

La codificación ha recaído en Tarantula – los especialistas en Game Boy a quienes dedicamos un reportaje en el último número, ¿recuerdas?-, y el resultado es un cartucho de 32 Mbit donde han embutido tres ciudades enormes, montones de coches robables e infinidad de peatones inocentes. El objetivo del juego es completar varias misiones criminales, desde recoger paquetes sospechosos hasta asesinar policías de alto rango. Aceptas las misiones respondiendo llamadas desde teléfonos públicos repartidos por la ciudad, y tienes que robar un coche o dos para plantarte en la otra punta de la ciudad en menos de una hora (¡los escenarios son colosales!).

El juego original estaba repleto de referencias al mundo de las drogas, que han sido suprimidas en su mayor parte de la versión de Nintendo (nunca llegas a saber con qué trafican los traficantes), pero continúa siendo espectacularmente violento. Si pasas demasiado tiempo conduciendo un coche robado con el maletero lleno de mercancía sospechosa, las patrullas de policía se lanzarán a por ti. Las persecuciones a alta velocidad comportan inevitablemente el atropello de peatones, con lo cual el acecho de la policía se vuelve todavía más insoportable. El resultado es que las calles se convierten en un matadero divertidísimo.

Grand Theft Auto se resiente de un par de problemas que le impiden obtener la máxima calificación. En primer lugar, no dispones de un mapa durante el juego y, a diferencia de las versiones para otras plataformas, el cartucho de Game Boy no va acompañado de mapas en papel, lo que dificulta la orientación. En segundo lugar, puedes llegar a quedarte atrapado en un vehículo si te atascas en un estrecho callejón, lo que te obliga a reiniciar el juego. Bueno, tampoco es tan grave. *GTA* para Game Boy es tan embelesador como sus primos mayores. ¡Excelente!

VEREDICTO

Una impecable conversión de este clásico de la violencia gratuita y la apología del crimen. Delicioso.





Las motos son prácticas para hacer una escapadita por ahí, pero los coches son más resistentes y duran más.

Si chocas demasiadas veces, tu vehículo puede explotar.

Esto es lo que le ocurre a la gente que intenta subirse a nuestro autobús sin pagar billete: la atropellamos.

El camión gris contiene una bomba, que pensamos utilizar para finiquitar al comisario de un cuartel de la policía.

VIDA CRIMINAL

Es un juego simple. Robas, matas y recibes plomo de la policía. En una consola de Nintendo. ¡Increíble!

TRABAJITOS

A medida que avanzas en el juego, las misiones se van complicando. Las mejores incluyen cambiar vehículos y hacer varias llamadas telefónicas, mientras que al principio te limitas a hacer "entregas". La flecha roja encima de tu personaje te indica qué dirección debes tomar a continuación.

COCHES



Hay una increíble selección de vehículos para robar y usar con viles propósitos: motos, coches deportivos, taxis, limusinas, ambulancias, camiones, autobuses escolares, etc. Incluso puedes robar coches de policía, suponiendo que hayas acabado con su anterior propietario. ¡Qué ilusión, con sus lucecitas rojas y todo!

PEATONES



¡Son una tentación! Cuantos más arrolles, más puntos ganarás, pero también aumentará la probabilidad de que los policías te persigan. Si el homicidio motorizado te parece demasiado impersonal, también puedes darles puñetazos y dispararles.

POLIS



La bofia es inasequible al desaliento. Puedes deshacerte de ellos consiguiendo que se queden atorados en un edificio, pero no tardarán en reaparecer. Lo mejor es reducir la marcha, esperar a que se bajen del coche patrulla y acribillarlos (o esperar a que aparezcan zumbando sus refuerzos y los atropellen ellos mismos por accidente).

PAGA



Al final de las partidas, se exhibe tu puntuación, junto con el recuento de tus actos criminales. No acabamos de entender por qué los 36 peatones atropellados a sangre fría no se contabilizan como asesinatos, pero no deja de ser una impresionante lista de fechorías.

DRAGON WARRIOR MONSTERS

¡EL RETO!

Hay más de 46.000 posibles combinaciones de monstruos. ¡A que no puedes hacerlas todas!

De: Proein **Precio:** N/D **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Tras largos años de espera para poder echarle el guante a *Pokémon*, resulta agradable que el último bombazo que arrasa en Japón llegue a nosotros con semejante celeridad. *Dragon Warrior Monsters* es a *Pokémon* lo que los Rolling Stones a los Beatles, una experiencia diferente, pero igualmente satisfactoria si lo que pretendes es salirte de la norma.

Debes meterte en el pellejo de Terry, un tipo normal y corriente que pretende rescatar a su hermana, Milayou. La pobre ha sido abducida al reino místico del Gran Árbol, cuya entrada encontrarás, aunque te parezca extraño, en la cómoda de Terry. Una vez dentro del árbol, podrás ir despejando el camino hacia la prisión de Milayou a medida que consigas domar a diversas fieras para agradar al Rey. Recoge la cantidad suficiente de bestiecillas para ganarte el derecho de ser un Maestro. Quizá entonces consigas rescatar a tu pobre hermanita.

Creo que ese dragón no tiene ganas de despertarse. ¡Qué raro!

Como puedes ver, los diálogos son inteligentes en grado sumo.

¿Funciona en blanco y negro?



Sí, aunque las mazmorras se ven aún más monótonas, que ya es decir.

Puedes llevar contigo tres monstruos a la vez, y te siguen como perritos falderos de una forma muy divertida. Cuando te topes con algunas bestias, deberás entablar una batalla de tres contra tres, algo bastante más complicado que lo visto en *Pokémon*. Puedes hacer que los monstruos ataquen siguiendo unos planes de agresión preestablecidos, o bien tienes la posibilidad de activar sus habilidades mediante un sistema de menús; si no eres muy cruel con los enemigos durante el combate, puede que al final decidan unirse a tu equipo.

En lugar de enseñar habilidades extra mediante la utilización de ítems especiales, los monstruos aprenden trucos nuevos al "liarse" entre ellos. Es decir, si unes a una pareja de criaturas, suponiendo que ambos hayan superado la edad legal para juntarse, pondrán un huevo que puede incubarse para dar lugar a una criatura que combine el aspecto de un progenitor con el talento del otro. A continuación, los padres se van, por lo que en este juego, y a diferencia de Pokémon, más te vale no encariñarte demasiado con los monstruos si quieres avanzar. También puedes emparejar a tus monstruos con los de un amigo, mediante un cable de enlace, o apostar algunas de tus criaturas en torneos para dos jugadores.

Dragon Warrior Monsters es tan adictivo como las aventuras de Pikachu, si bien su aspecto no es tan encantador. A pesar de todo, es una adquisición esencial para cualquiera que no se conforme con esperarse 15 meses hasta que lleguen a Europa las secuelas de *Pokémon*. Cómpralo antes de que se agote.

VEREDICTO

Es el mejor RPG para Game Boy, después de *Pokémon*. Muy divertido, aunque su universo no es tan absorbente y complejo como el de Pikachu y compañía.



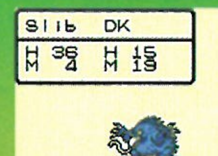
TE LO DE-MONSTRUO

El juego es enorme, pero no da pie a confusiones. Aquí tienes su funcionamiento en cinco sencillos pasos.



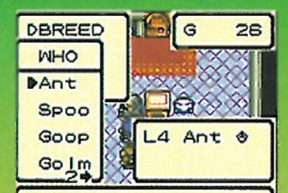
AVENTURA

Cuando abras una Puerta del Viajero (un portal giratorio que suele estar tras una puerta bloqueada), te adentrarás en una aventura por el Mundo Místico. La Aventura consiste en encontrar a una persona desaparecida o en capturar a un monstruo súper poderoso.



CAZA

Tan sólo podrás cazar al último monstruo que sobreviva de cada grupo que encuentres. Deberás derribarlos, pero si lo alimentas durante el combate, puede que al final se levante de un salto y decida unirse a tu equipo.



CRÍA

Elige al monstruo que más te guste por su aspecto y crúzalo con uno que tenga alguna habilidad excepcional. El bebé resultante debería ser una combinación de ambos. Después, los padres volverán a retozar libres por el campo, como cabritillas montesas.



INCUBACIÓN

Paga la nada despreciable cantidad de 10G al simpático señor de la agencia matrimonial de monstruos, y llevará tu huevo a un estupendo matorral solitario en el que se incubará. Uno de los momentos más fascinantes y lacrimógenos de este juego consiste en contemplar cómo tu pequeño monstruo sale del cascarón.



PELEAS

A medida que tus monstruos crezcan y se curtan, querrás que se enfrenten a los mejores para demostrar su poderío. El lugar elegido para las peleas es el estadio (arena). Paga las tasas de admisión para la categoría adecuada y desafía a todo quisque. Como premio, ganarás acceso a zonas secretas.

MR. NUTZ



De: Infogrames **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Funciona en blanco y negro?



A la ardillita presumida sólo le gusta que la vean en color, así que no pruebes a ponerla en tu Game Boy de siempre.

Las ardillas tienen fama de ser unos animales muy traviesos y escurridizos. Quizá sea por eso por lo que el héroe de esta aventura se ha visto envuelto en un peligroso entuerto.

Sin embargo, también es muy común entre las ardillas actuar de forma muy tímida. Y en esto, Mr Nutz no se parece a una de ellas, pues se trata de un personaje muy valiente y dicharachero. ¿Querrás acompañarle?

Los protagonistas de los juegos de plataformas suelen ser los más desafortunados de todos. Ven como su pueblo cae en manos de un malvado personaje y, solos ante el peligro, han de intentar acabar con ese villano valiéndose de sus saltos y poco más. En este sentido, *Mr Nutz* es fiel al resto de plataformas para Game Boy. Su particular malvado es el señor de la nieve, el famoso Yeti.

El cartucho te recordará, sin duda, a los juegos de Mario, especialmente en cuestión de movimientos y personajes enemigos. De esta forma, por ejemplo, tus armas serán un barrido con tu cola (de forma similar a como lo hace Mario cuando se viste de mapache) y las bellotas que lanzas (también muy similar a Mario cuando recoge una flor). Y, ante ti, plantas carnívoras, pájaros, abejas... (¿te suena?).

Por otro lado, el acertado diseño del protagonista, así como de sus enemigos, (especialmente los jefes de final de cada nivel) y el colorido de los gráficos logran dar a este juego su propia personalidad.

Si te gustan los plataformas clásicos, aquí tienes uno más.





La aventura es la aventura. Y eso es algo que Nutz tiene muy claro.

VEREDICTO

No te sorprenderá, pero te permitirá pasar muy buenos ratos. Sencillo, clásico y entretenido. No tiene más.



SUZUKI ALSTARE



De: Ubi Soft **Precio:** 5.995 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Funciona en blanco y negro?



El cartucho no arrancará a no ser que utilices tu Game Boy Color.

Muchos son los títulos de carreras que hay en Game Boy, pero, todos se centran en el mundo de las cuatro ruedas.

Es por eso que *Suzuki Alstare Racing* supone una novedad dentro del motor de bolsillo. Y la verdad es que, pese a ser de los primeros juegos de motos para Game Boy Color, ha puesto el listón muy alto.

Es posible que no te suene el nombre de la licencia que da título al juego, pues no es muy conocida. Sin embargo, esta licencia ha permitido a Ubi Soft contar con la presencia en el juego de cuatro de sus campeones que vienen acompañados con sus motos específicas, las cuales tienen diferentes parámetros que tendrás que tener en cuenta a la hora de conducirlas.

Lo más espectacular del cartucho es la soltura con la que se mueve tu moto por la pista y el control que sobre ella ejerce su conductor: gira, derrapa, frena, deslízate con la rodilla a izquierda y derecha para virar mejor y haz un caballito cuando llegues primero a la meta (cosa que no te será nada fácil, pues el resto de competidores cuenta con una IA muy avanzada con la que ponen en práctica sus propias estrategias para ganar la carrera). Éste no es el juego en el que ves pasar motos a medida que avanzas, sino que tendrás que pelear duro. Y tendrás que pelear también contra las adversidades del tiempo. Correr sobre un suelo seco en un día de sol es muy fácil, pero el tiempo no siempre acompaña, y la lluvia, la niebla y la noche, así como algunas dificultades del terreno (grava y polvo) pueden acechar en cualquier momento.

Ya sea solo o en compañía de un amigo con un cable Link, este cartucho tiene millas por delante para recorrer.

VEREDICTO

Sorprendente e innovador título de carreras de motos con una tecnología muy avanzada. No obstante, si no te gustan las carreras de motos, se te hará algo repetitivo.

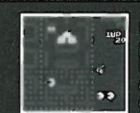


PAC MAN

¡EL RETO! Consigue 50.000 puntos en menos de 30 minutos.

De: Acclaim Precio: 5.990 Enlace: No Color: Sí Disponible: Sí

¿Funciona en blanco y negro?



Sí, pero la pantalla puede aparecer en blanco: arréglalo ajustando el contraste de la consola.

Namco ha vuelto a poner en circulación al insaciable devorador de bolitas amarillas para demostrar que los clásicos nunca mueren.

Y lo primero que hay que admirar es la fe de los desarrolladores japoneses en sus productos, pues el producto ya tiene la friolera de 20 años. Sin embargo, lo han recuperado conservando todos sus elementos originales, el mismo laberinto, los fantasmas anónimos, el mismo túnel y la misma música. Pero el cartucho tiene otras cosas; incluye un juego de la familia *Tetris* con dos variaciones: la Normal es un Tetris con piezas en forma de fantasma y otras de Pac Man; la idea es que logres que los fantasmas queden en fila para que cuando llegue Pac Man se los coma y elimines una fila. El modo Puzzle es más similar al *Tetris* original y tiene cien pantallas en total. Estupendo.

VEREDICTO

Un título único en su género que nunca pasará de moda. Apropiado para partidas cortas.



NO APTO PARA CARDÍACOS

La precisión necesaria para moverse por los laberintos es tan alta que una vez empiezas a jugar, ya no puedes pensar en nada más. Y más te vale si no quieres fenecer. Aquí tienes unos consejos:



No dudes en hacer una pausa si los nervios te pueden.



Aprovecha para comer bolitas cuando los fantasmas están encerrados.

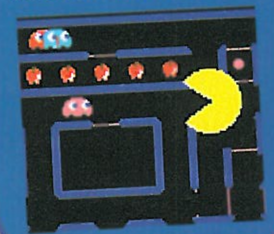
MS. PAC MAN

¡EL RETO! Mejora tu puntuación jugando con tu consola invertida.

De: Acclaim Precio: 5.990 Enlace: No Color: Sí Disponible: Sí

CARIÑO, ME HE AGRANDADO A MÍ MISMA

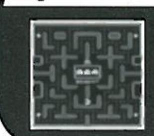
La señorita Pac Man es un buen ejemplo de que un poco de energía sienta fenomenal a cualquiera. Nos referimos principalmente al subjuego llamado Super Pac Man, en el que una pastilla cuadruplica tu tamaño, aunque no te sirve para acabar con los fantasmas.



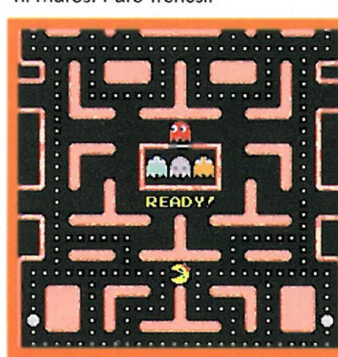
No es Pac Man para chicas, sino una variación del original, con cosas nuevas y un laberinto distinto.

Comparado con los personajes actuales de los juegos de Game Boy, en los que la definición gráfica es siempre mejor, Ms Pac Man no debería despertar en nosotros ninguna emoción especial. Pero no es así. La versión femenina nos gusta tanto como la otra, especialmente por las novedades que incluye. El juego sólo cuenta con la modalidad laberíntica, pero añade un subjuego que supone una diferencia con respecto a su maridito: si encuentras una píldora especial, te convertirás en un ser gigante para el que no hay barreras ni muros. Puro frenesí.

¿Funciona en blanco y negro?



Sí, pero puede ser que tengas que ajustar el contraste de la consola.



La versión masculina tiene más jugabilidad y la femenina tiene mejor sonido.

El modo de juego central tiene un laberinto distinto, pero en lo demás se parece mucho al original.

VEREDICTO

Puede ser igual de frenético que el de personaje masculino, pero ofrece menos variedad.

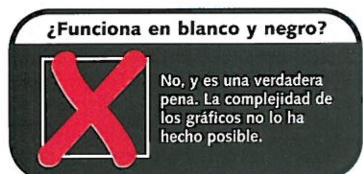




KNOCKOUT KINGS

De: Electronic Arts **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Funciona en blanco y negro?



No, y es una verdadera pena. La complejidad de los gráficos no lo ha hecho posible.

¡Otro juego de boxeo! Y éste nos ha gustado más que *Ready 2 Rumble*. De hecho, no nos faltarían argumentos para proclamarlo como el mejor *beat 'em up* para Game Boy.



Contra todo pronóstico, Larry Holmes se alza con la victoria. Oscar de la Hoya, el derrotado, está a punto de romper a llorar.

En vez de mamporros cara a cara, *Knockout Kings* te ofrece 360° de libertad para rodear a tu rival, propinarle un par de cortos y apartarte rápidamente. Los botones A y B controlan tus puños, los movimientos de D-pad activan distintos tipos de puñetazos y el botón de start sirve para dar cabezazos cuando el árbitro no está mirando.

Demasiado juego sucio provoca la descalificación, así que es preferible apañárselas con la habilidades pugilísticas legítimas.

Los luchadores tienen un aspecto bastante temible, debido a sus enormes cabezas y deteriorados cuerpos, pero una vez te acostumbres a ver luchadores estilo Mr Potato repartiéndose galletas, convendrás con nosotros en que esta concesión al surrealismo cristaliza en personajes mucho más expresivos… e identificables: la inclusión de las caras digitalizadas de Lewis y Ali, entre otros, es un lujo que sólo se puede permitir Electronic Arts. El resultado es un juego muy bien acabado.

Puedes escoger un luchador preconfigurado, en cuyo caso lo más probable es que acabes recibiendo una paliza, o bien puedes crear uno y prepararlo ganando combates fáciles y entrenando en el gimnasio. Tarde o temprano, los acontecimientos dan un giro inesperado al estilo de *Rocky*, y tu sacrificado púgil se hace con el título e inconmensurables riquezas. Es un juego largo, pero por suerte puedes guardar tus progresos mediante un password y reanudar tu imparable carrera cuando tus pulgares hayan dejado de escocer. Lo mejor de todo es que *Knockout Kings* contiene un modo de enlace para dos jugadores del que carecen el resto de *beat 'em ups* para Game Boy. No tienes tanta libertad para corretear por el ring, pero es una buena prueba de habilidad.

Knockout Kings nos ha gustado. Con buenos gráficos, opciones a go-gó, un modo versus y una veloz jugabilidad, no necesitas ser un fan del boxeo para disfrutar a tope con él.



¡EL RETO!

Gana el título con un boxeador predeterminado. Que n… te pase nada…

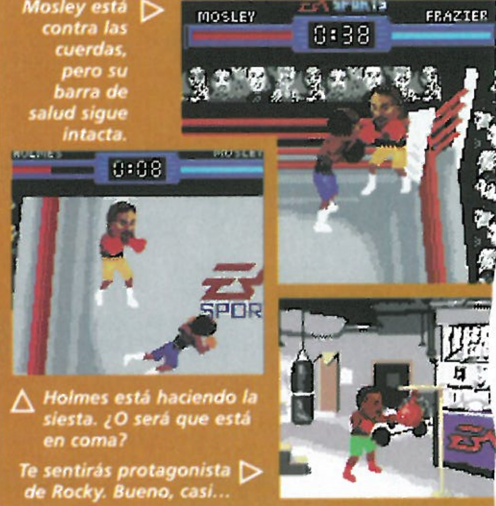
VEREDICTO

Una sólida alternativa al boxeo real. Diviértete sin perder masa cerebral en el ring.

4



Puedes crear tus boxeadores y convertirlos en grandes estrellas.



Mosley está contra las cuerdas, pero su barra de salud sigue intacta.

Holmes está haciendo la siesta. ¿O será que está en coma?

Te sentirás protagonista de Rocky. Bueno, casi…

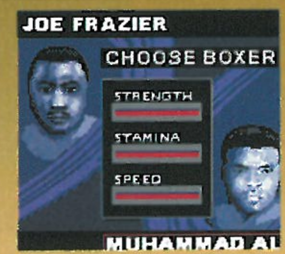
¡PUÑOS FUERA!

Pasen y vean, señoras y señores, el juego de boxeo más completo del mundo…



ENTRENAMIENTO

Elige un tipo de boxeador, ponle un apodo de la lista y reparte tus seis puntos entre resistencia, velocidad o fortaleza. Conseguirás un punto extra por cada combate que ganes.



BOXEADORES

Selecciona el modo Slugfest para poder elegir entre los mejores boxeadores actuales o clásicos. La lista incluye a Marciano, Ali, Lewis, de la Hoya, Leonard, Frazier, Mosley, Grant, Holmes y Mayweather.



POTENCIADORES

De vez en cuando, aparecen pequeños potenciadores verdes y el primer boxeador que los pilla, refuerza temporalmente alguna de sus habilidades. No obstante, si prefieres un combate justo, puedes desactivarlos.



COMENTARIOS

En el juego se habla mucho, aunque no hay tanta verborrea como en Ready 2 Rumble. *El árbitro da instrucciones y grita la cuenta de rigor cada vez que cae un luchador. Tampoco faltan algunos convincentes efectos de sonido durante los combates.*



CHICAS

No hay boxeadoras. En vez de eso, chicas cabezonas se pasean junto al ring, mostrando fichas con los números, mientras las masas les silban complacidas.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

¡EL RETO! Aprende a machacar A y B sin mover los ojos de la pantalla.

De: Konami **Precio:** 5.990 **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

En esta vida, hay muchas cosas que exigen velocidad.

Por ejemplo, los merengues: para poner la clara a punto de nieve, hay que batir muy, muy deprisa.



Se ha tirado un pedito para propulsarse más lejos...

tracar un banco también requiere una cierta presteza, aunque hay quien se entretiene intercambiando el número de teléfono con la cajera... Pues bien, si eres rápido en estos y otros menesteres, *International Track & Field* está hecho para ti.

Esta versión para Game Boy es fiel al espíritu de la primera entrega, estrenada en el entorno arcade hace casi veinte años. El objetivo es ganar diez pruebas, que incluyen carreras (de 100, 400, 1.500 metros y vallas), saltos (de longitud, de altura y con pértiga) y lanzamientos (de jabalina, disco y peso). Todas ellas ponen a prueba tu habilidad machacando los dos botones de acción tan deprisa como puedas. Cuanto más rápido aporrees alternativamente A y B, más energía acumulará tu personaje, lo que repercutirá en su forma física y rendimiento. Además, deberás mostrarte diestro calculando tiempos, ángulos y distancias.

Un aspecto muy interesante del juego, por su realismo y competencia técnica, es el modo career, que te invita a dirigir paso por paso la carrera de un atleta de decatlón. Para ello, tienes que entrenarlo concienzudamente y hacerlo participar en distintos campeonatos.

International Track & Field tiene gráficos detallados y pulidos, excelentes cámaras y personajes muy bien animados. En lo que atañe a la jugabilidad, hay que señalar que aporrear alternativamente A y B cuesta más de lo debido. La verdad es que este sistema no se adapta demasiado bien al diseño de la Game Boy. Aun así, es un juego de lo más adictivo.

¿Funciona en blanco y negro?



Sí. Y además, no pierde gran cosa, dado que no hace ningún uso extraordinario de la paleta de colores.

VEREDICTO

Un cartucho muy adictivo y más variado de lo que parece. Pone a prueba tu coordinación, velocidad y ritmo, y exhibe solventes gráficos y animaciones.



4

WORMS ARMAGEDDON

¡EL RETO! Gana una guerra sin usar armas de fuego de ninguna clase.

De: Infogrames **Precio:** 5.990 **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Funciona en blanco y negro?



No. De haberlo hecho compatible para monocroma, tendrían que haber simplificado aún más la adaptación.

¿Qué saldría de combinar el aire amable de *Lemmings* con una peli de Charles Bronson? ¿Qué has dicho? ¿La biografía de Nicolás Anelka? ¡Sigue leyendo, bobo!

En *Worms Armageddon*, un clásico de acción y estrategia basado en turnos, comandas un ejército de gusanos –sí, sí, esos animalillos viscosos que se instalan **lujosamente en las manzanas-, armados hasta los ¿dientes? Tu objetivo es exterminar el ejército de gusanos enemigo a cualquier precio. (Déjate de remilgos: no son más que gusanos.) Para ello dispones de artillería pesada, como cañones, lanzagranadas y bombas banana, amén de instrumentos más ligeros pero igualmente expeditivos, como bates de béisbol. Cuando es tu turno, calculas la trayectoria de tus proyectiles, te colocas en un lugar estratégico para el siguiente ataque... En fin, que juegas a ser Napoleón.**

En la versión de Game Boy Color se han sacrificado algunos elementos presentes en *Worms* para otros sistemas. Conserva sus extravagantes gráficos y dificultad, pero no todas las armas. Asimismo, las explosiones son algo rudimentarias y desmerecen la violentísima naturaleza del juego. Con todo, es un juego muy, muy divertido, que le sienta como un guante a la Game Boy Color, una consola menos inofensiva de lo que muchos se creen.

VEREDICTO

Se le puede echar en cara la ausencia de opción de enlace, y la exclusión de armas presentes en otras versiones, pero no deja de ser una propuesta muy original y emocionante.

3

Los gusanos de hoy en día utilizan excavadoras para abrir túneles en las manzanas.

Los combates transcurren por tierra, mar y aire...



La estética de Worms combina el surrealismo con el cartoon más inocentón.



El brillante colorido de Worms esconde su gusto por la brutalidad.

YODA STORIES

¡EL RETO!

Pásate los 15 niveles sin bostezar ni una sola vez. ¡A que no puedes!

De: THQ **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí

¿Funciona en blanco y negro?



Sí, pero cuidadín: si en color ya es feo, en blanco y negro para qué te voy a contar.

Muchos PC han hospedado gustosos copias de Yoda Stories.

Hablamos de uno de esos juegos que ocupan muy poca memoria y pueden mantenerse encendidos sin molestar, para recalar en ellos durante sesiones intensivas con el procesador de textos. El objetivo es guiar al joven Luke Skywalker, futuro Caballero Jedi, a lo largo de su duro entrenamiento con Yoda, un enano de pelo verde. Yoda te desafía a encontrar un ítem, y debes explorar 15 niveles para encontrarlo. Si hablas con la gente apropiada, resuelves unos cuantos puzzles y luchas contra los monstruos que pululan por ahí, tarde o temprano encontrarás los objetos que te permitirán superar sucesivos niveles.

La jugabilidad es consistente, aunque tal vez demasiado fácil, pero los gráficos desmerecen muchísimo el juego. La pantalla avanza a trompicones, y Luke se patea los escenarios como un vagabundo con demasiada afición al Don Simón. La torpeza de sus movimientos contrasta con los poderes ultraterrenos que se le suponen. O sea, que la Fuerza no lo acompaña precisamente, si bien la historia transcurre antes de que el muchacho esté realmente cualificado para blandir un sable de luz.

A menos que no te importe jugar con lo que parece el proyecto de final de carrera de un informático mediocre, olvídate de *Yoda Stories.* Bueno, tiene algunos momentos tronchantes, pero tampoco es cuestión de ensañarse con él.

VEREDICTO



Francamente, debe haber pocos juegos que saquen tan poco provecho del universo Star Wars.

2



El joven Skywalker decapita a un Jawa. ¡Adiós y hasta nunca!

Luke llega con su caza X-Wing estilo Skoda.

Eso de ahí es R2D2. George Lucas, ¡cómo has podido permitirlo!



La única genuina animación en Yoda Stories es la del sable de luz. Ehem...

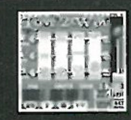
VEGAS GAMES

De: Virgin **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí



Esto son los dados. Aquí no podrás hacer lo más divertido, que es agitarlos.

¿Funciona en blanco y negro?



Sí. Y tratándose de juegos de azar, aquí los gráficos son algo secundario.

Películas como *Casino* muestran cuán divertido puede ser el juego, sobre todo cuando Joe Pesci y la mafia están de por medio.

Pero, sin las emociones que proporcionan el dinero real y los auténticos psicópatas, ¿merece la pena un simulador de casino?

Vegas Games tiene bacará, blackjack, dados, keno, ruleta, tragaperras, video keno y video póquer. Si nunca has querido jugar a estos juegos por miedo a acabar en la ruina, este cartucho es lo que necesitas. La presentación es muy elegante: un recorrido por un casino hace de pantalla de selección principal. Tú sólo tienes que situarte sobre el juego que te interesa, apostar unas cuantas fichas y contemplar cómo tus primeros 5.000 dólares se esfuman hasta que no tengas ni para un taxi.

En la vida real, esta sería la ocasión propicia para tirarse a las vías del tren, pero como estamos hablando de un escenario virtual, aquí puedes empezar otra vez como si tal cosa. No importa cuántas veces lo intentes: aquí la habilidad apenas desempeña ningún papel; el éxito depende de la suerte. El keno es como el bingo, y la ruleta y las tragaperras se basan en el azar. Nosotros ganamos 8.000 billetes a los dados, sin conocer siquiera las reglas. Y 4.000 al bacará. Como somos sensatos, guardamos nuestras ganancias en el cajero automático del casino. Luego se nos olvidó nuestro número secreto y lo perdimos todo. Mala suerte.

PLAYER 1 $9998.00 — VEGAS GAMES $2.00 per play — SPOT TICKET — READY SPECIAL CLEAR

¿El Keno convertido en pasatiempo de Game Boy? ¡Qué cosa más rara!



En una mano al video póquer ganamos seis de los grandes.

¡EL RETO!

No te molestes. Aquí lo que cuenta es la suerte.



VEREDICTO

Técnicamente, es bastante rudimentario, pero a un juego de azar no se le puede pedir demasiado. Cumple su cometido.



3

ECW: HARDCORE REVOLUTION

¡EL RETO!

Consigue que los luchadores realicen sus movimientos a la primera: los controles dejan que desear.

De: Acclaim **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí



Dreamer, a punto de convertirse en sello.

Un buen juego es como un buen cocido: no se puede hacer con prisas.

Por suculentos que sean los ingredientes, si no le metes horas, acabas comiendo guijarros. Pues bien, los chicos de Crawfish han quebrantado esa norma común para cocineros y desarrolladores: han apagado el fuego de ECW Hardcore Revolution antes de tiempo.

En efecto, al juego de lucha de los responsables de *WWF Attitude* para Game Boy le faltan bastantes horas de desarrollo para ser realmente sabroso. Y, todo se ha de decir, bastantes ingredientes. Sin ir más lejos, los luchadores se pueden contar literalmente con los dedos: hay diez, o sea, la mitad que en *Attitude.* Además, no hay chicas, aunque eso poco importa, pues hay pocos movimientos y los wrestlers apenas se diferencian entre sí sobre el cuadrilátero: tanto hubiera dado pelear con una supuesta valkiria que con un murciano de pelo en pecho. Por otro lado, los cuatro modos de juego *Hardcore Revolution* –dos menos que *Attitude*- también nos parecen insuficientes. Completan el cuadro el parpadeo continuo de los gráficos y una velocidad de animación insuficiente. En fin, que *ECW: Hardcore Revolution* no va a revolucionar el mundo del *wrestling* en Game Boy. Es más emocionante ver bordar a tu abuela (sobre todo si está muerta…).

¿Funciona en blanco y negro?



No, aunque yo de ti no saldría corriendo a comprar la GBC para jugar con *ECWHR*.

VEREDICTO

Se nota que está hecho con prisas: le faltan opciones, movimientos, luchadores, velocidad, violencia... Mejor no seguimos o se nos pondrá mal cuerpo...





En ECW cuentas con una opción para reemplazar las cuerdas por alambradas. ¡Qué enfermizo!



Tajiri quiere sacarle brillo a la calva de Credible.

SPACE INVADERS

¡EL RETO!

Destruye cinco naves alien del mismo tipo seguidas.

De: Proein/Activision **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

A la Game Boy se le viene encima una avalancha descomunal de conversiones de antiguos juegos arcade.

Por si fuera poco, a toda esto hay que añadirle los shoot ´em up, de los que va muy bien servida. Desde el clásico de Midway, *Defender*, hasta el genial *R Type DX* de Nintendo. Está claro que no era posible pasar por alto la conversión del padre de todos estos juegos…

Space Invaders no fue el primer juego de batallas futuristas, pero sigue siendo el título con el que la mayoría de gente asocia los videojuegos en general: el jugador enfrentado a esa mezcla clásica de tensión y puntuación que va subiendo y subiendo. Esta versión ha sido retocada aquí y allá con nuevos invasores que cuestan mucho de matar, armas extra como un láser a tres bandas, escudos que pueden ser recargados y formaciones extrañas. Está muy, pero que muy bien y se reconoce todavía como *Space Invaders.* El cartucho incluye también una copia bonus del juego arcade original para que compares.



Esta opción no la tenías en la versión del 78.

¿Funciona en blanco y negro?

Cómo no. Y, además, lo mejor del juego no son los gráficos, sino su tremenda jugabilidad.

VEREDICTO

Conserva bastante de la jugabilidad original, y casi todo el nuevo material funciona de primera.



A medida que avanzas en el juego, empiezan a suceder cosas extrañas.



Ésta es la pinta que tenía el juego hace 20 años. Sigue siendo divertido de jugar.



Software de Fabricación Casera

Nuestro Experto



Rubén Gómez, Bit Managers

¿Serías capaz de crear un juego para Game Boy? Algunos de nuestros lectores lo son.

En el número anterior, te animábamos a que nos enviases tus proyectos de juegos para Game Boy. Pues bien, en la redacción nos hemos quedado estupefactos con el material que hemos recibido, porque es de primerísima calidad. Tanto es así que lo hemos presentado a los simpáticos chicos de Bit Managers, unos veteranos desarrolladores afincados en Barcelona. Entre sus créditos profesionales se cuentan juegazos como *La Pesadilla de los Pitufos*, *Silvestre y Piolín* y toda la saga de *Turok*. Además, se han prestado a hacer de comentaristas de juegos para nuestra revista.

NECROCOCO'S

De: Bruno J. Nievas Soriano, Madrid
Tipo de juego: Arcade tipo Pac-Man
Jugadores: 1-2

● CONCEPTO

Necrococo's no es un juego original. Basándose en la fórmula del archiconocido *Pac Man*, se concibe un cartucho en el que, ante todo, prima la jugabilidad y la variedad, apoyándose en unos gráficos coloristas acordes con la GBC.



● HISTORIA

La tierra natal de Necrococo ha sido invadida por una serie de monstruos comandados por un diabólico enemigo. Su misión será echar al malvado tirano para que todo vuelva a la normalidad. Irás avanzando a lo largo de 10 niveles, compuestos cada uno de 10 fases, diferenciados entre sí por los gráficos de los fondos y los enemigos, con jefes de final de nivel incluidos.

● PERSONAJES

Uno de los mayores alicientes del juego son sus personajes, la tribu de los Necrococos, unos seres muy carismáticos. Por otro lado, estarán los enemigos. La lista será extensa y cada uno tendrá unas características determinadas y unas pautas de acción concretas. Algunos de ellos son la bomba andante, el murciélago atraviesa-paredes y, por supuesto, los fantasmas.

● REFORZADORES

Además de las clásicas bolitas, habrá diversas armas que, una vez recogidas, podrás utilizar consiguiendo unos efectos u otros. Por ejemplo, el coco-bomba permitirá al que lo recoja destruir muros, de forma que podrá acceder a una vida u otro reforzador que estaban escondidos.

● MULTIJUGADOR

Aparte del juego principal, se podrán jugar las fases para batir tiempos o bien jugar contra un oponente vía cable Link o infrarrojos para ver quién consigue más puntos.

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

La idea de mejorar un juego ya existente es bastante interesante, sobre todo para alguien que está empezando en el diseño de los videojuegos. Buscar los puntos débiles e intentar corregirlos mejorando el juego es una buena manera de aprender que puede ayudar mucho en un futuro proyecto. Lo más interesante son las mejoras en jugabilidad, incluyendo nuevos enemigos y objetos, lo cual hace el juego más variado. Por otra parte, las opciones multijugador siempre tienen éxito y es una muy buena idea incluirlas junto con un "time-attack". Estamos ante un diseño interesante, aunque muy vulnerable a las posibles comparaciones con uno de los mejores juegos de la historia.



DEO SALAND

De: Óscar Maldonado Estévez, Barcelona
Tipo de juego: RPG
Jugadores: 1

HISTORIA

Hace mucho tiempo, un hombre creó todo el universo, así como las formas de vida y planetas. Antes de morir, dejó sus poderes dentro de 10 piedras para que, algún día, la persona que consiguiera recuperarlas, se convirtiera en su sucesor. Una vez creadas las piedras, creó un planeta con 10 lunas y colocó cada una de las piedras en una luna diferente. Por último, confesó el secreto de las piedras a su hijo, aunque no su paradero...

LA MISIÓN

El personaje principal es Deneb. Su objetivo es conseguir las 10 piedras para convertirse en el guardián del universo. El malvado Mortus, hijo del gran creador, quiere conseguir a toda costa las 10 piedras y Deneb debe evitarlo. Pero para mantener a raya a Deneb, Mortus rapta a su mejor amigo, Muner.

Para guiarlo en su camino, Deneb cuenta con la ayuda de Acrox, mago de su planeta y hermano de Mortus (aunque esto no se sabe hasta más adelante).

EL INICIO

Al principio del juego empiezas en tu pueblo y has de hablar con los aldeanos. Te acompaña Muner, tu amigo, aunque en realidad se trata de un robot enviado por Mortus para seguir tus pasos, pues el verdadero Muner está secuestrado.

EL PERSONAJE

Las habilidades de Deneb son:
Ataque de cabeza pincho: el personaje se lanza de cabeza contra sus enemigos.
Ataque rodante impulsado le sirve para atacar y alcanzar zonas altas. Primero rueda y después toma impulso para pegar un gran salto.
Ataque coletazo: el prota usa su coleta a modo de látigo.

Deneb sólo cuenta con un arma, aunque es muy efectiva. Se trata de un cubo que contiene una red de pescar con seis imanes. Ante un enemigo, Deneb lanza el cubo y, justo antes de tocar al contrario, se abre soltando la red. Los imanes se unen entre sí y atrapan e inmovilizan al enemigo. También puede hacerlo contra varios enemigos.

VIAJES

Una vez has explorado todo en tu poblado, le preguntarás a Acrox qué debes hacer, y él te instará a explorar los otros mundos. La forma de hacerlo será robando una nave a las tropas de Mortus, en una fase de espionaje y sigilo.

Además de la nave, Deneb podrá ir en bici, pero antes tendrá que recolectar las piezas que la forman, superando varias pruebas de decisión, orientación, valor, y habilidad, así como un laberinto.

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

Este diseño presenta diferentes posibilidades de acción, lo cual hace pensar en un juego bastante variado. El personaje puede realizar diferentes ataques, pero en el juego también se debe explorar. Esta mezcla suele dar buenos resultados y, al unirse a la posibilidad de conducir diferentes vehículos, no me cabe duda de que el resultado debe ser muy adictivo. La idea general es buena, pero no debemos olvidar que en estos juegos lo más importante son los enigmas y puzzles que encontremos en el camino. Sin una buena serie de misterios que resolver el juego puede perder interés.

Un diseño prometedor en el que posiblemente merezca la pena seguir trabajando.

EL REINO DE PHALANTAS

De: Carlos del Río Deza, Madrid
Tipo de juego: RPG
Jugadores: 1



LA HISTORIA

Una vez existió un reino situado en una aldea rodeada de cuatro pequeños palacios habitados por sendos magos. El rey de todo era Phalantas, admirado y querido por los lugareños. Un día, los magos, hartos de que el rey mandase sobre ellos, decidieron poner fin a su reinado, enviándolo a un mundo habitado por seres despreciables y creando un terrible monstruo para que evitase que el rey se escapara.

Un día, un guerrero le propuso un combate al monstruo. El valiente chico clavó su espada al monstruo sin conseguir matarlo. Al contrario, lo enojó tanto que destruyó el poblado entero. Pero de la herida del monstruo brotó una gota de sangre que se convirtió en una hermosa montaña en la que vivirían los aldeanos y reharían sus vidas, aunque sin rey. Pero entonces nació Zanos, la esperanza del pueblo, pues la leyenda cuenta que el primer niño que naciera tras una tragedia sería el que devolvería la paz. Pero Zanos tenía que crecer...

EL JUEGO

Parte 1:
El sabio del pueblo escoge al aventurero que ha de liberar al rey de Phalantas de su cautiverio. Recorrerá todo el pueblo recabando información sobre los magos y Phalantas. En su camino encontrará algunos ítems y podrá comprar otros, para lo que necesitará piezas de oro. Las piezas de oro las consigue vendiendo los objetos encontrados o cumpliendo tareas que le encomiendan los aldeanos. Con el oro puede mejorar su equipamiento, comprar comida (para reponer puntos de salud) e incluso un caballo o una espada. También puede hacer donativos a la capilla del pueblo para ganar popularidad. Cuanto más popular sea, más confiarán en él los aldeanos y más fácil le será sonsacarles información e ítems. Zanos también podrá lanzar hechizos del libro que le entrega el mago, aunque para eso necesitará puntos de magia. Una vez conseguidos, podrá usar la "vara del poder supremo", que le permite lanzar tres hechizos: defensa, destrucción y transporte.

Cada vez que sale airoso de un combate, Zanos obtiene puntos de experiencia que le hacen más fuerte y resistente.

Parte 2:
Situada en el reino de Phalantas. Has de buscar unas armas, como la "vara del poder supremo" o una espada de oro. Una vez obtenidas, podrás abrir la puerta del reino del norte.

Parte 3:
Zanos llega al reino del norte. Su misión es encontrar al mago del norte y robarle su esfera. Al hacerlo, conseguirá el acceso al castillo del mago del sur, al que también tendrá que derrotar y robar la esfera. Al unir ambas esferas, accederá al castillo del este, custodiado por el correspondiente mago al que debe eliminar. Y por último, al cuarto mago, el del oeste. Una vez recuperadas las esferas, las entregará al mago del pueblo, para que invoque el hechizo de desplazamiento que lleve al aventurero a donde se halla el rey.

Parte 4:
En la última parte, Zanos tiene que buscar a Phalantas y derrotar al monstruo que crearon los magos y que custodia al rey.

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

Un diseño de muy buen nivel. La historia es buena y, en el juego, hay varias ideas de mucho interés. Poder ganar popularidad para conseguir más información complementa una acción que de por sí sería demasiado simple.

Se pueden apreciar signos claros de RPG, como los puntos de experiencia y de magia, que se ven complementados con el uso de objetos mágicos. Este sistema tiene el éxito asegurado, aunque un poco de originalidad en este tema aportaría algo de frescura al diseño.

Entre líneas creo entender que habrá enemigos al final de fase (en los castillos). He de reconocer que esta idea es tan poco novedosa como efectiva, por lo cual creo que es una decisión acertada incluirlos, aunque recomiendo pensar en un sistema de lucha que aporte algún elemento nuevo.

Un buen diseño que bien podría ser utilizado como punto de partida para un juego muy comercial.





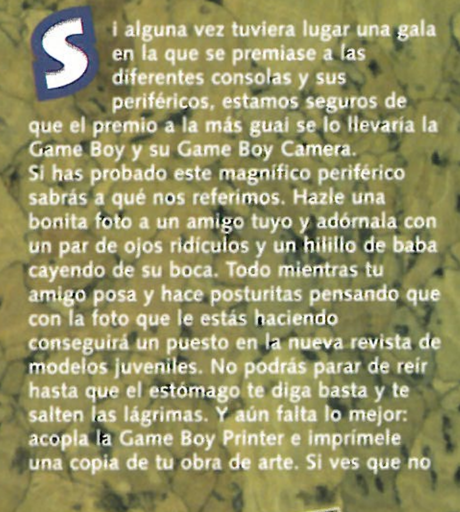
ARTE EN T

En ocasiones, el famoso refrán "una imagen vale más que mil palabras" puede llegar a ser cierto.

Si alguna vez tuviera lugar una gala en la que se premiase a las diferentes consolas y sus periféricos, estamos seguros de que el premio a la más guai se lo llevaría la Game Boy y su Game Boy Camera.
Si has probado este magnífico periférico sabrás a qué nos referimos. Hazle una bonita foto a un amigo tuyo y adórnala con un par de ojos ridículos y un hililllo de baba cayendo de su boca. Todo mientras tu amigo posa y hace posturitas pensando que con la foto que le estás haciendo conseguirá un puesto en la nueva revista de modelos juveniles. No podrás parar de reír hasta que el estómago te diga basta y te salten las lágrimas. Y aún falta lo mejor: acopla la Game Boy Printer e imprímele una copia de tu obra de arte. Si ves que no empieza a reírse, será mejor que eches a correr…
Es divertidísimo, uno de los mejores productos que han salido del laboratorio Nintendo, y una propuesta totalmente diferente a su especialidad: hacer juegos de calidad.

LA GALERÍA DE LOS HORRORES

Nosotros, entre toda la redacción, hemos hecho un concurso para ver quién conseguía el retoque fotográfico más divertido. Aquí te incluimos esas muestras acompañadas de algunas que vosotros mismo nos habéis enviado…

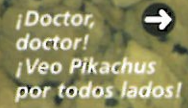


Éste es el atuendo que utiliza el dire cuando no quiere que nadie le reconozca.



Nuestro jefe de redacción se ha tenido que quedar sin cuello para hacerse esta foto.

Desde Japón nos ha llegado esta… ¡Pero si es Pikachu! Se confiesa un lector de nuestra revista.





¡Doctor, doctor! ¡Veo Pikachus por todos lados!



No sabemos qué será lo que tanto aterroriza a Jaime Ruiz, de Almería.



Como puedes comprobar, Pokémon forma parte de nuestras vidas… y nuestros sueños.



¡Qué tipo más descarado! Lo sabemos, es un chiste fácil.

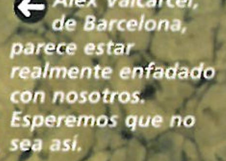
US MANOS



"Si no publicáis mi foto, despediros de vuestro planeta." Darth Maul.



Álex Valcárcel, de Barcelona, parece estar realmente enfadado con nosotros. Esperemos que no sea así.







El director técnico pillado in fraganti cuando se estaba sonando los mocos. ¡Qué guarrote!

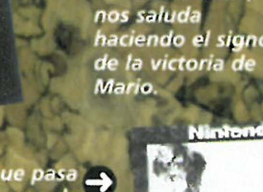


Lucía Álvarez, de Navarra, nos muestra la cara que tiene por las mañanas cuando ha de ir al cole.



¿A que parece un cómic? Con un poco de práctica, conseguiréis efectos así.

Ganimedes, desde Raticulín, nos envía un saludo.



Toni Ferrero, de Valencia, nos saluda haciendo el signo de la victoria de Mario.

No podía faltar en nuestro álbum nuestra mascota, Bruneleschi.



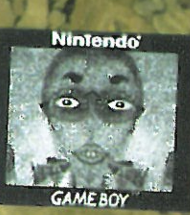


En el cuarto trastero tenemos de todo. También un monstruo en el armario.

Esto es lo que pasa cuando uno de nosotros no entrega su trabajo a tiempo... ¡Que ha de hacerle fotos a los demás!



Ésta fue la ganadora del concurso en la redacción: Mario Bond. Nos encantaría un juego así para GB...



Nuestra redactora pretendía imitar a la chica triangular de PlayStation.



Éste es nuestro guía espiritual. A él recorremos para conocer todos los secretos y entresijos de los juegos de Game Boy. También puedes llamarlo jefe.



¿Tú también tienes tus propias imágenes creadas con tu Game Boy Camera? ¿Te gustaría que las publicáramos? Entonces, envíanoslas a la siguiente dirección:

GAME BOY
Paseo San Gervasio, 16-20
08022
Barcelona

TRUCOS

Por último, uno cuantos trucos especiales para Game Boy Camera...
— "¿Cómo que trucos? ¿Pero esto no es un periférico?"
— "Sí, pero es que Nintendo ha pensado en todo."
— "Vale, cuéntamelos todos."
— "Cuando te calles."

● Para cambiar la velocidad
En la pantalla de presentación, en la que aparece Mario ejecutando una extraña danza, puedes hacer que baile más o menos rápido simplemente pulsando Arriba o Abajo en el D-pad. Esto también funciona con la cara que aparece en la pantalla de visión y en los créditos.

● Gira las estampaciones
Para darle la vuelta a los diferentes elementos que puedes estampar en tus imágenes, mantén pulsado el botón A.

● Accede a un juego secreto
Vence al jefe final en el juego Fiebre Espacial. Entonces dispara al signo de interrogación que aparece cuando vuelves a empezar una partida. De esta forma, conseguirás activar el juego Corre, corre, corre, una carrera de vallas.

● Para conseguir más marcos para tus fotos
Pulsa Select en la pantalla en la que puedes escoger si quieres imprimir o no. Conseguirás adornar tu imagen con un marco de los personajes de Nintendo.

● Para imprimir las canciones
Selecciona el modo DJ y pulsa Select para activar la pantalla de sonido 1. Para imprimirla, mantén pulsado Start y pulsa A.



ARTE EN TUS MANOS



CLASES PRÁCTICAS

Tanto si eres novato con la Game Boy Printer como si eres un experto veterano, nunca viene mal aprender algo nuevo. Si te estás preguntando cómo demonios harán los chicos de Game Boy para haber conseguido las imágenes que ilustran las páginas siguientes, aquí tienes algunas de las respuestas (todas no, pues un buen mago siempre ha de esconder algún as bajo la manga). Cuando las domines, Picasso será un pintamonas a tu lado.

ESTAMPA Y PINTA

La opción Stamp te permite incluir elementos predeterminados (por ejemplo, ojos) a tu imagen. Es un poco aburrido, pues el número de cosas que puedes incluir a tu imagen es limitado. Para aumentar la variedad, mantén pulsado A mientras estampas el objeto en la imagen, o bien selecciona la opción Pintar. Esta opción te permite modificar cada uno de los elementos que puedes estampar en tus imágenes al detalle, si tienes la suficiente paciencia, o dibujar encima directamente sobre la foto. Si lo haces con cuidado, obtendrás resultados asombrosos. Experimenta y no temas perder tu foto favorita, pues los cambios sólo se guardarán cuando así lo escojas.





***CLASE 1:* con el pincel medio y el fino, además de un poco de paciencia, puedes crear auténticos personajes de miedo.**

EFECTOS MÁGICOS

Las lentes mágicas te ayudarán a crear unas imágenes realmente tronchantes. Por ejemplo, aplicando el efecto espejo a la mitad de la imagen y manteniendo la Game Boy Camera a un ángulo reducido, puedes crear toda una colección de mutantes. Es difícil, y puede que al principio te cueste (de nuestra redacción, al que mejor se le da es a nuestro compañero Federico, autor de las imágenes que tienes aquí abajo). Un consejo: si ves que no hay forma de conseguir un autorretrato espejismo, prueba con otras personas. No olvides que también puedes modificar el brillo y el contraste de tus efectos.

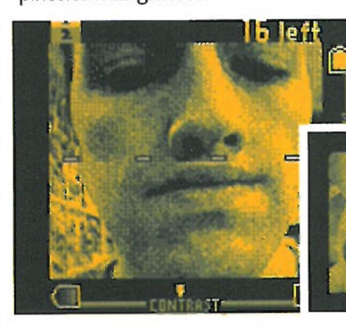




CLASE 2: domina las lentes mágicas para sorprender a tus amigos con imágenes espeluznantes de ellos. Practica y lo lograrás.

MONTAJE

Tienes dos opciones diferentes a la hora de trabajar con el montaje de tus imágenes. Por un lado, crear algo muy extravagante, a lo que tus conocimientos, tu osadía y tu imaginación pondrán los límites. Por el otro, un efecto sutil, algo que la gente prácticamente no note. Los efectos de montaje son un poco limitados y el resultado al fusionar dos imágenes no es el mejor, pero otras herramientas, como los pinceles, pueden ayudarte a pulir los resultados. Utiliza los pinceles finos para acabar de retocar los bordes que han dejado los pinceles más gruesos.



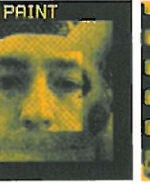
RECREA ESCENAS

No es necesario que apliques los efectos siempre sobre personas. Practica también con algunos objetos cotidianos, como este muñeco de Pikachu que nosotros tenemos en la redacción. Con un uso adecuado de los fondos (bien extraídos de una imagen ya hecha o bien creados por ti mismo) puedes crear auténticas escenas de lo más espectaculares e, incluso, animarlas. Para este ejemplo, hemos usado una figurita de plástico de Pikachu y un póster de *Wave Race* que teníamos por la oficina.



CLASE 4: Simplemente colocando una imagen sobre un fondo puedes lograr efectos sorprendentes. ¡Mira, Pikachu está haciendo surf!

CLASE 3: Recorta una cara de una de tus fotos, colócala sobre otra y retoca los bordes para que el efecto sea más realista.





TUROK RAGE WARS
LA GUÍA COMPLETA

Si tienes problemas para liberar a la humanidad de la Amaranthine Acordance, no creas que eres el único. Por fortuna, los refuerzos han llegado: somos nosotros.

Un juego como Turok Rage Wars es una de esas experiencias en la vida que te obligan a pedir ayuda. La variedad de enemigos y de niveles y la dificultad para encontrar los ítems hacen de ésta una misión aplastante. Si no quieres seguir sufriendo más, lee esta Guía y sabrás que la es el arma que te faltaba.

Antes de empezar ten en mente estos consejos básicos: recuerda que una vez has eliminado al enemigo, no vuelve a aparecer, así que puedes volver atrás, por lo menos en los tableros en que no se mueve la cámara. El botón Select sirve para cambiar de armamento. Con un Mixkit puedes combinar dos armas para obtener una nueva. Con los Reforzadores de Escudo puedes sumarle al escudo que quieras un punto de duración. El resto ya lo sabes, así que empecemos esta misión de una vez.

LAS ARMAS

Cuchillo: Es el arma que te acompaña desde el comienzo y aunque no parece muy dura, será tu salvación en la mayoría de niveles puesto que no necesita munición.

Arco: Las flechas no se disparan cuando aprietas el botón, como con la pistola, sino cuando lo sueltas, por lo que es un arma algo lenta. Además, cuando ya has templado la cuerda, Turok no camina hasta que disparas.

Ballesta: La obtienes usando por primera vez el Kit de combinación de armamento, al unir el Arco y la Escopeta. Es mucho más rápida que el Arco, y se beneficia de la abundancia de flechas que hay por todas partes.

Pistola: Es cómoda y veloz pero la munición es bastante débil para acabar con los enemigos peligrosos. Siempre tienes a mano algo de munición, pero la Ballesta es más efectiva.

Pistola L2: Es la única mejora posible para la Pistola, y va muy bien en la zona del Lago para eliminar los Phyziers de la orilla. Luego no es tan útil, pues los Gladiators aguantan mejor las balas que las Flechas envenenadas.

Uzi: La puedes transformar en una Ametralladora con el Reforzador de Armamento. También la puedes combinar con el Lanza Misiles para obtener uno de segundo nivel (L2).

Ametralladora: Es maravillosa, veloz, terrible, pero traga munición como loca, de modo que usarla es un lujo de los que, desafortunadamente, no te debes permitir.

Ametralladora L2: Para conseguirla has de combinar una Ametralladora con una Escopeta. Tiene las mismas ventajas e inconvenientes que la Ametralladora sencilla, y es indispensable para sobrevivir al tercer Jefe.

Escopeta: Puedes considerarla como otra de las armas "de paso" ya que sólo piensas en ella para combinarla y adquirir otra cosa. Es tan rápida como la Ballesta pero no dispara munición envenenada.

Escopeta L2: Es mucho mejor que la anterior, pues dispara perdigones que se van separando, de modo que cubren más espacio. Pero derrocha muchos cartuchos.

Escopeta L3: Al parecer, ésta tendría que ser un arma de miedo, pues sacrificas una Ametralladora L2 y una Escopeta L2 para obtenerla. Sin embargo, sólo muestra lo que vale contra el Jefe.

Lanza Cuchillas: Esto es de lo mejor; te lo entregan cuando has acabado con el primer Jefe y es tu salvación en muchos niveles. Veloz, implacable, sólo necesitas una cuchilla por víctima.

Lanza Cuchillas L2 y L3: Tan buenos como el anterior, pero con la ventaja de que las cuchillas rebotan contra las paredes sin dañar a Turok pero rebanando a quien sea que lo persiga.

Lanza Misiles: Es mortal en extremo, pero hay que dejarlo para ocasiones especiales porque los misiles no abundan en ningún sitio. Guarda una Uzi y un Kit de Combinación para que lo conviertas en la última pesadilla del Jefe Robot.

Lanza Misiles L2: Se trata de un instrumento profesional, costoso y peligroso, así que no andes por ahí matando Endtrails con él, pues su única y verdadera utilidad es contra el Jefe.

LOS ENEMIGOS

Planta Carnívora: Estas plantas no sólo morderán a Turok sino que son capaces de disparar una especie de bola de fuego. De cualquier modo, no dan mucho problema cuando sabes dónde están y el cuchillo es suficiente para podarlas.

Abeja: Estas son un mal menor; sólo las encontrarás en el primer nivel y ni siquiera es necesario que las elimines. Te esperan quietas en un mismo punto y el único problema que te pueden dar es que resulte que están flotando por donde tú quieres pasar.

Gladiator: Puesto que al principio no tienes artillería pesada, tendrás que tener algún cuidado con éste. Te lo encontrarás caminando hacia ti y te perseguirá algunos metros; cuando veas por dónde aparece exactamente, serás tu quien lo sorprenda.

Phyzier 1 y 2: Esta cosa anaranjada siempre sabe ponerse en los sitios donde más te estorba, disparando unos proyectiles grandísimos. Y el bicho es tan lento como sus balas, de modo que sólo necesitas mantener cierta distancia, echarte a un lado para que te dispare y luego dispararle de frente tres veces.

Monster: Es una de las cosas más feas que hay en este juego, aunque no es particularmente peligroso. No te disparará nada, ni tiene el cuero muy duro, ni se confundirá con los escenarios.

Piraña: Las Pirañas son sorpresivas y veloces, pero también bastante vulnerables, de modo que con un balazo que les introduzcas por la boca las convertirás en piraña a la plancha. Sin embargo, tienen a su favor el hecho de ser casi del mismo color del agua.

Murciélago: Ya sabes que los murciélagos vuelan con los ojos cerrados; por esto, los bichos que te encuentras en la Cueva pasan de ti hasta que estás muy cerca. Lo mejor es mantenerlos a distancia, eliminándolos en cuanto aparecen en pantalla.

Fire Thrower: Te lo encontrarás ubicado en los lugares de paso obligado. Puedes enfrentarte a él con la misma técnica que eliminas a los Phyziers, o con algún arma potente, pues son pocos, así que no duele mucho gastar las Cuchillas o algún Misil.

Endtrail 1: Se trata de un ser muy parecido al Gladiator, pero más peligroso, pues te persigue durante más tiempo, le encanta atacarte en dirección diagonal y es más rápido.

Endtrail 2: Este es más lento que el anterior, y no dispara, de modo que es pan comido. Tiene el cuero duro, pero con cualquiera de tus armas se lo rasgarás.

Yeti: Te ataca de dos maneras: a mordiscos o lanzando piedras. Cuando veas que no avanza hacia ti para morderte es porque tiene una piedra para ti en sus manos.

Dinosid: Son unos bichos muy veloces, que atacan por todas partes, se esconden, te persiguen y no mueren fácilmente. En algunas zonas atacan por pares y es una fortuna que no estén armados. Usa el Escudo Contra Golpes.

Frozen Monster: Este peligroso monstruo se mimetiza entre las estatuas de Frozen, para correr detrás de ti sorpresivamente cuando te acercas. Es muy veloz y resistente y te puede perseguir el triple que los demás.

Scrounge: Tiene el mismo comportamiento de los Dinosid y de los Endtrails, pero es un poco más rápido y tiene un armamento muy diferente; pues su arma es equivalente a la de los Phyziers.

Ufo: Persigue a Turok sin que él lo pueda derribar, y le suelta docenas de misiles explosivos. Lo único que hay que hacer es encontrar los sitios de la pantalla donde no puede llegar y pasar por ahí.

Insecto: Caminan en diagonal pero si te acercas demasiado cambian su rumbo por un momento intentando morderte. En realidad son fáciles de evitar, pero es mejor matarlos, ya que en cualquier momento tienes que retroceder corriendo ante un Frozen Monster y no es nada grato chocar con ellos.







JUNGLA

A TU FAVOR

Escudos: Al comienzo del juego no tienes ningún *Escudo*, pero tampoco te hacen falta.

Armas: Comienzas con el *Cuchillo* y el *Arco*, con 20 Flechas (de las sencillas). Si te aprovechas de esta guía podrás cruzar esta pantalla cómodamente con el *Arco*, pero si te quieres por tu cuenta y riesgo, recomendamos el *Cuchillo*.

Equipo: Por ahora no vas a poder usar ningún *Kit* para mejorar tu equipo ni para combinar armas entre sí.

EN TU CONTRA

Aquí te encuentras con *21 Gladiators, 8 Plantas Carnívoras* y *6 Abejas*. Por lo demás, el terreno es fácil de recorrer y sólo tendrás que dar algunos saltitos.

Avanza por el centro del corredor y mantente listo para retroceder a toda prisa o usar el *Cuchillo*, y agudiza tus oídos para captar el zumbido de las *Abejas* y los disparos de las *Plantas Carnívoras*.



1 ***Si no te han herido, esta salud no te servirá de nada; pero no la olvides, porque unos metros más adelante ya no estarás tan sano, y tendrás que volver a por ella.***

2 ***Si te ubicas un poco por debajo de la línea de tiro de la planta, podrás dispararle de frente sin que ella te de.***



3 ***No trates de alcanzar la flecha sin haber eliminado primero al Gladiator, pues luego te dará un mordisco mientras te das la vuelta.***

4 ***No te ocupes de podar esta Carnívora antes de haberle agujereado la piel al Gladiator que esta delante. El problema es que a ella la ves primero.***



RUINS

A TU FAVOR

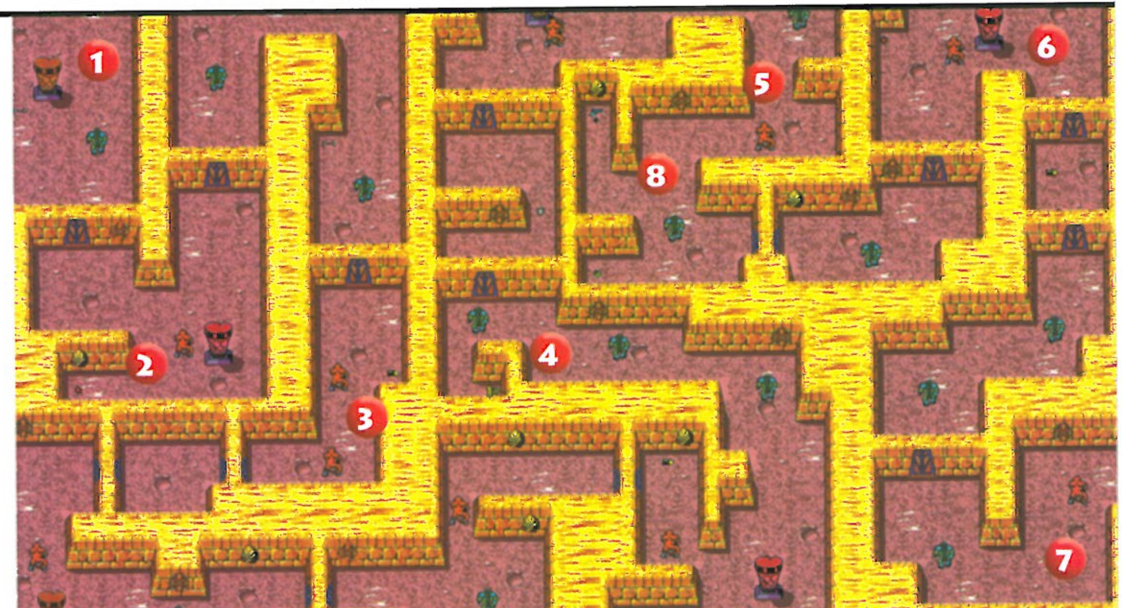
Escudos: en esta parte no tienes ningún escudo para protegerte, pero sí podrás recoger uno que te salvará de las *Pirañas* en el siguiente nivel.

Armas: Lo mejor para las puertas y los Gladiators es el cuchillo; sin embargo, contra los *Phyziers* te recomendamos que lo cambies por la *Pistola* o el *Arco*.

Equipo: Aún no ha llegado el momento de que mejores tus armas, pero en este nivel encontraras un *Kit* que doblará el poder de tu pistola, lo cual agradecerás profundamente en el nivel siguiente.

EN TU CONTRA

Aquí la pantalla se mueve sin que tú puedas quedar fuera de su ángulo, y si te lleva contra una pared y no te mueves, te aplasta. Además, los ataques diagonales te pillarán por sorpresa continuamente, y recibirás balas de los Phyziers antes de que éstos aparezcan en pantalla.



1 ***Muévete por detrás de la columna hacia el lado izquierdo para que puedas hacerte con la Flecha antes de que el Gladiator te embista.***

2 ***En este punto no verás al Phyzier que tienes al lado, de modo que te irás corriendo a por la salud, y luego te encontrarás con problemas para eliminar al bicho. Lo mejor es tratar de eliminarlo desde aquí con la Pistola.***

3 ***Esas Balas valen su peso en oro por aquí, así que lo mejor es que tomes el Arco y bajes por la izquierda disparando a los Phyziers; (no te aseguramos que salgas sin un rasguño.)***

4 ***Acelera todo lo que puedas en este punto para alcanzar a entrar en el callejón y volver a salir con esa vida en la mano;***

5 ***Comienza a disparar desde esta distancia, y ten cuidado, que este animal es muy cumplidor de su deber, y antes de morir te alcanzara a disparar una bala que tendrás que esquivar.***

6 ***Cuando llegues a este punto, cambia tu arma por el cuchillo, que es la mas útil para romper las puertas y lo mejor contra los Gladiators.***

7 ***Cambia el cuchillo por la pistola en este punto, y dispara desde aquí; si lo haces bien, casi ni alcanzarás a ver cómo se calcina el último Phyzier.***

8 ***En esta zona tienes que avanzar rápidamente, ya que puedes conseguir el Kit para mejorar el arma y el escudo contra mordiscos, para dejar con hambre a las Pirañas.***



A TU FAVOR

:scudos: Antes de hacer cualquier otra cosa, ponte el Escudo Contra Mordiscos; si tienes buena puntería no te hará mucha falta, pero tampoco te va a servir de nada ahí guardado.
Armas: Para poder eliminar los peligrosos Phyziers que disparan desde la orilla, lo mejor es que saltes a la balsa con tu Pistola en la mano; el Arco es un poco lento.
Equipo: Al llegar aquí por fin habrás conseguido el Kit para reforzar el poder de tu Pistola, y va bien que lo utilices contra los Phyziers.

EN TU CONTRA

Tendrás que jugar aquí con mucha luz debido a que las Pirañas tienen casi el mismo color del agua. La barca te da muy poco margen de movimiento y para esquivar proyectiles tendrás que aprovechar al máximo ese pequeño espacio. Los ítems están en plataformas situadas cerca de la orilla y para alcanzarlos te jugarás la vida.



1 *Mantén el arma lista y dispara en cuanto aparezca el pececito: si tienes buenos reflejos no tendrás ›roblemas; recuerda que te atacan por mbos lados.*

2 *Este cobarde te hará la vida imposible disparándote desde la orilla en dirección diagonal; párate en el extremo derecho de tu balsa, y no dejes de disparar.*

3 *Salta a la plataforma y espera aquí la balsa; ten paciencia durante los primeros intentos, pero mantente alerta, pues esas Balas serán tu salvación.*

4 *Párate en el extremo de la balsa y dispara rápido; o si lo prefieres, concéntrate en esquivar los proyectiles. Ambas estrategias dan resultado, pero usa sólo una.*



5 *Una corriente moverá tu barca sorpresivamente, y las Pirañas se sentirán atraídas; date la vuelta dispara, y date la vuelta y dispara de uevo.*

6 *Esta vez la barca no se acercará, y tú tendrás que buscarla; es uno de los saltos más incómodos, y seguro que tendrás problemas, pero no podemos hacer nada más por ti.*

7 *Advertencia: si estás muy cerca de la parte del fondo de la balsa, te puedes caer cuando pases por este punto.*

8 *Ponte en el centro de la balsa, un poco hacia delante, y este Phyzier no logrará acertarte; sin embargo, el mismo truco no te servirá con el siguiente, de modo que lo mejor es que te muevas hacia atrás, o que le dispares.*



TREETOW

A TU FAVOR

Escudos: Encontrarás 2 Reforzadores de Escudo pero aún no te servirán para nada; no se te ocurra usarlos para el escudo contra Mordiscos.
Armas: Dependiendo de tus reflejos, puede irte mejor el Cuchillo que la Pistola, pero tendrás que recurrir a alguna de las armas de largo alcance cada vez que escuches un disparo, pues se trata de un Phyzier.
Equipo: Con lo que has conseguido hasta ahora puedes comenzar tus experimentos para mezclar armas entre sí. Si lo deseas, ya puedes estrenar Ballesta.

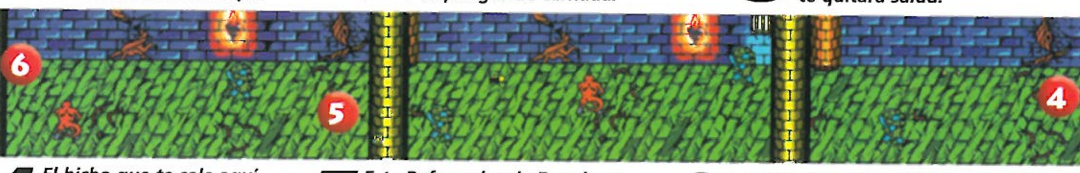
EN TU CONTRA

Éste es el nivel de las sorpresas desagradables. Los Gladiators se esconden tras las columnas y los Phyziers te disparan a sus anchas mientras tú ni siquiera los ves porque no están en pantalla. Además, los ítems están detrás de las columnas también, o quedan mimetizados por el color de fondo. Juega despacio, con un ojo en la pantalla y otro en nuestra Guía, porque los Gladiators también son del mismo color que el entorno, y están dispuestos a morir con tal de darte algún arañazo.

1 *Éste es un cobarde: está escondido tras la columna; dispárale con confianza desde aquí.*

2 *Recuerda que la mejor estrategia aquí es que tú mismo te pongas de carnada.*

3 *Elimina al Gladiator y luego recoge las Balas. De lo contrario te quitará salud.*



4 *El bicho que te sale aquí no siempre es el mismo, pero siempre es un ormento. Dispárale con las 'lechas envenenadas.*

5 *Este Reforzador de Escudo no es visible mientras juegas, pero para recogerlo simplemente tienes que pasar por aquí y escuchar el sonido característico.*

6 *En este punto tendrás que empezar a lucirte con tus capacidades para apuntar y esquivar los disparos sin ver a Turok, porque el punto mas apropiado para actuar es desde detrás de la columna.*

7 *El mejor punto para matar al siguiente Gladiator es justamente detrás de la :olumna, mientras Turok esta oculto.*

8 *Frena tu carrera, o la siguiente víctima serás tú; este Gladiator aparece de súbito tras la columna, y es una desagradable sorpresa.*

9 *Por fin te haces con la primera Escopeta; pero no te hagas muchas ilusiones, que las cosas no cambiarán mucho.*

10 *Aquí serás el blanco para los proyectiles de dos enemigos distintos; concéntrate en uno solo a la vez, y corre para que no te dé ninguno de los dos.*



TREETOW 21

A TU FAVOR

Escudo: En este punto hay que prepararse para enfrentarse al primer Jefe. Eso significa que no debes dejar de buscar en todos los rincones ese Reforzador de Escudo escondido tras una columna.

Armas: En vista de que los Monster son bastante resistentes, el Cuchillo te puede traer disgustos; lo mejor es la Pistola, ya que la Escopeta o la Ballesta necesitarán munición para cuando te enfrentes al Jefe.

Equipo: Podrás recoger un Mixkit de herramientas con el que puedes unir la potencia y prestaciones de dos armas diferentes en una sola; de cualquier forma, no le des muchas vueltas, que aquí las únicas que podrás juntar son el Arco y la Escopeta para convertirlos en una certera Ballesta.

EN TU CONTRA

Después de lo que has pasado, este corredor te parecerá un descanso, pero tendrás los nervios tan tensos que ni te darás cuenta. Las Balas estarán casi siempre detrás de las columnas y las Flechas serán invisibles a causa del color del suelo. Por otro lado, los enemigos, que serán sólo Monsters y Gladiators, no te dispararán, aunque los primeros tendrán el cuero mas duro, lo que quiere decir que necesitan que les enseñes e filo de tu cuchillo dos veces.



1 *Los Monsters no usan armas pero de todos modos es mejor que les des con el Arco, pues no mueren tan fácil como los Gladiator.*

2 *Detente aquí; si miras con cuidado te darás cuenta de que hay flechas que no se ven fácilmente.*

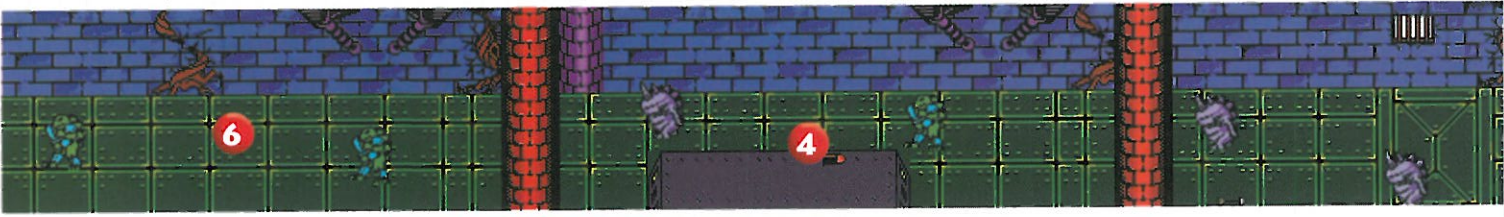
3 *Detrás de esta columna hay algunas Balas Explosivas. No tienen un efecto particularmente vistoso, pero van mejor contra ciertos enemigos.*



4 *Estas Balas Explosivas están ocultas detrás de la plataforma y un Gladiator celoso las vigila. Actúa con cautela y el pobre no podrá hacer nada.*

5 *Aquí tienes el Reforzador de Escudo; tal vez aún no sabes bien para qué sirve, pero sí sabes que debes cogerlo.*

6 *Si estás usando la Pistola, en este punto ya puedes estar quedándote corto de munición, así que cambia esa cara y no preguntes quién es el dueño de esto.*



ROCKY

A TU FAVOR

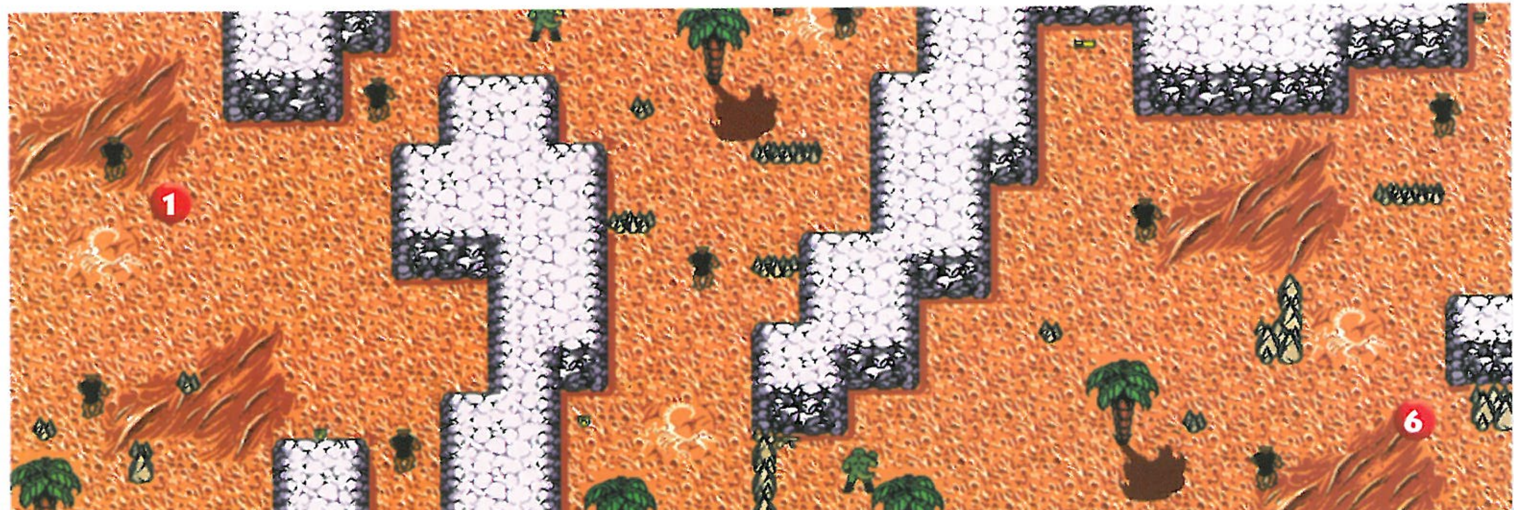
Escudos: En esta zona podrás sumarle a tu equipo el Escudo Contra Golpes. Póntelo enseguida, pues el terreno está lleno de piedras punzantes que Turok no debe tocar.

Armas: La bienvenida a este desierto rocoso te la dará un Endtrail veloz y muy bien armado, así que ponte alerta. Al comienzo recibes un arma con la que harás maravillas: el Lanza Cuchillas; cárgala de inmediato y agradece el cálido recibimiento con un gesto "cortante".

Equipo: Si tienes que marcar la contraseña para comenzar de nuevo desde aquí, verás que la Pistola vuelve a ser la sencilla de antes, pero al revisar el Equipo vas a ver que hay un Reforzador que puedes usar con ella. Lo mismo pasa con el Kit para fusionar el Arco y la Escopeta.

EN TU CONTRA

Lo peor aquí serán los Endtrails de primer tipo, que se lanzan sobre ti en diagonal y muy rápidamente; lo más recomendable es dar marcha atrás, pues estos bichos al parecer tienen la orden de no descuidar una zona asignada, de modo que sólo te perseguirán unos metros. Pero tienes que saber muy bien por donde huyes, para no herirte con los peñascos Si vas a usar la ballesta, ponle Flechas Explosivas, pues con las otras tendrás que disparar dos veces; la Pistola de Segundo Niv es más recomendable, porque es más rápida, y lo mejor de todo e el Lanza Cuchillas, pero recuerda que sólo tienes 15 Cuchillas.



CUEVA

A TU FAVOR

Escudos: Para salir vivo de la Cueva tienes que saltar peñascos, esquivar piedras y matar Murciélagos; pero no puedes estar cambiando de Escudo a cada momento. Te recomendamos el Escudo Contra Mordiscos, porque los Murciélagos te acosarán con mucha insistencia, mientras que las piedras las puedes evitar si vas con calma.
Armas: No necesitarás un arma muy potente, puesto que los Murciélagos mueren fácil, pero son muy traicioneros y es mejor mantenerlos alejados; un arma rápida como la Pistola te irá bien.
Equipo: En la Cueva encontrarás un Reforzador de Escopeta, pero es muy difícil de adquirir y bastante innecesario; si no quieres perder una vida olvídate de él, que luego podrás hacer cosas mejores con la Escopeta.

EN TU CONTRA

En este lugar el scroll también se mueve, poniéndote en el riesgo de morir aplastado en cualquier momento; pero es mejor no caminar muy rápido porque el peligro es fácil de prever, y si te aceleras la cámara también lo hace, con lo que aumentan las posibilidades de que te encuentres de frente con un Murciélago. Ponte el Escudo Contra Mordiscos, si es que no te lo habías puesto, y toma alguna de las armas rápidas. Puedes abstenerte de avanzar hacia delante, y dejar que la cámara te vaya llevando mientras tú eliminas los Murciélagos y recoges ítems, pero no será tan fácil en todos los casos. Cuando veas que hay algunas flechas para recoger, adelántate rápido y luego vuelve a la parte baja de la cámara.

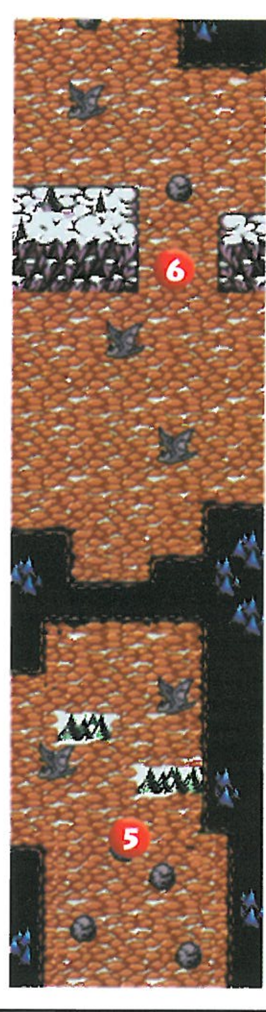


1 Éste es un Reforzador de Escopeta con el que harás maravillas, pero muy posiblemente morirás tratando de alcanzarlo.

2 Comienza caminando rápido para alcanzar estas Flechas Explosivas, y cuando te pongas a salvo, relájate, disfruta del paisaje, y comienza a exterminar Murciélagos.

3 Si pasas muy cerca de estos bichos, cambiarán su rumbo para embestirte; Por esto, lo mejor es que te aceleres un poco cuando hayan pasado, hasta que estén exactamente a tu lado; entonces, apunta y dispara.

4 Si no has eliminado al Murciélago, no vayas a por la Salud, pues la perderás fácilmente, o serás aplastado contra el muro.

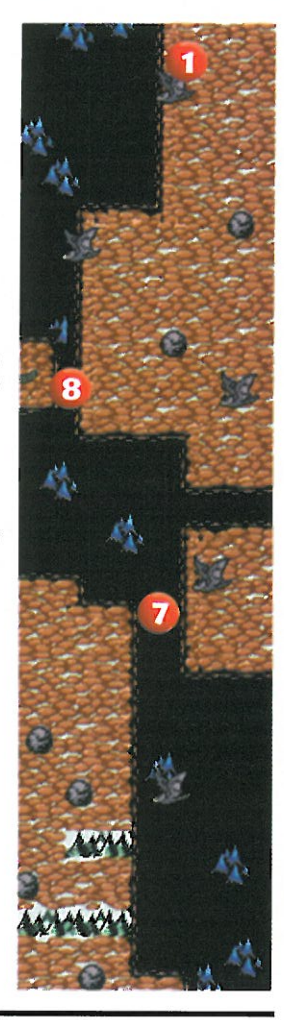


5 Avanza por el centro, y preocúpate más de los voladores que de las piedras; sólo la última puede caerte en la cabeza, pero puedes intentar lanzarte hacia la derecha.

6 Observa que Turok esté lo más centrado posible mientras se acerca a esta esquina de piedra, pues el más leve rasguño lo matará.

7 Salta cuanto antes, ya que necesitarás espacio para enfrentarte al Murciélago que te está esperando.

8 Parece complicado, pero no es más que un saltito, y lo agradecerás más tarde puesto que la Uzi se convertirá en una Ametralladora potentísima.



1 Con el Lanza Cuchillas en mano, apunta hacia abajo justo al empezar el nivel, pero espera algo así como un segundo para ver que tienes al Endtrail a tu alcance. Sin embargo, cuando el bicho aparezca te disparará y perseguirá, de modo que suéltale una cuchilla, y eso será suficiente.

2 Este Fire Thrower te dará algún problema si le disparas desde la izquierda; por eso déjalo para después, y pasa por arriba. Cuando hayas despejado el terreno podrás arreglar cuentas con él, o dejarlo vivo, si te apetece.

3 Los Endtrail son muy rápidos y sorpresivos. Es mejor que no los busques sino que los esperes y tengas espacio para correr mientras te enteras del lugar exacto por donde aparecen, para apuntar ahí luego.

4 A éste puedes dejarlo tranquilo ya que no está custodiando nada ni te interrumpe el paso.

5 Párate aquí y avanza paso a paso hacia abajo hasta que escuches que te disparan. Entonces, responde con un par de tiros y retírate antes de que la bala te alcance.

6 Como medida de precaución, no vengas por aquí a recargar la Uzi sin haberte puesto antes el Escudo Contra Golpes, que encontrarás más arriba.

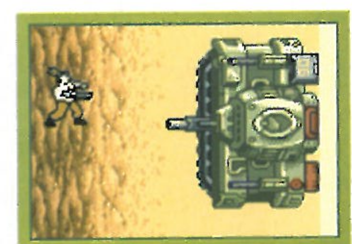
7 No pierdas mucho tiempo con este reptil; enséñale la eficacia del Lanza Cuchillas desde el primer momento.

8 Para pasar por aquí sin sufrir daños, busca esta esquina de abajo, pues el Endtrail no te seguirá. Luego sube lentamente, y llegará el momento en que lo tengas de frente; dale una sorpresa, o él te la dará a ti.





DESIERTO



EL JEFE NUBE
El cielo se pone negro: el Jefe de la primera jornada Rage Wars es una nube regordeta de estilo infantil, que deja caer pesadas gotas, unas color azul y que caen en parejas, y otras que bajan individualmente y te persiguen. Tienes que usar la Balas Explosivas, disparando tan rápido como puedas y en los cortos intervalos en los que no estés huyendo del agua. Después de unos 15 disparos la evaporarás de tu horizonte, el cielo brillará bajo la luz del sol, y tú alcanzarás con el sudor de tu frente esa primera clave que tanto cobarde ha preferido buscar en Internet.

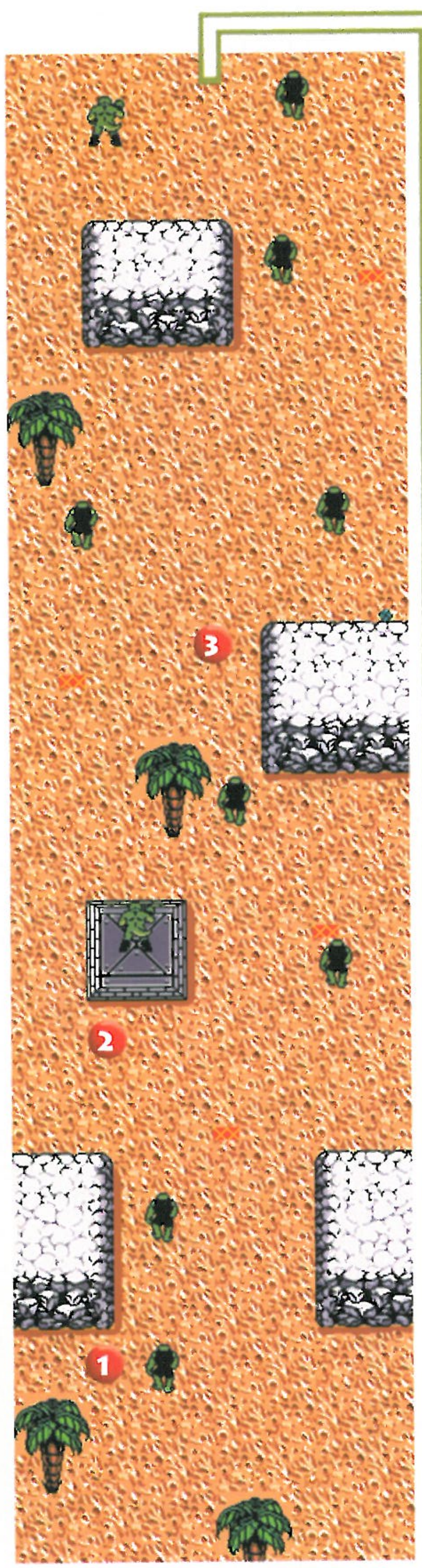
A TU FAVOR

Escudos: Ponte el Escudo Contra Golpes para soportar mejor el ataque de los Endtrails. De todos modos, aquí la defensa más efectiva es atacar. Por otro lado, encontrarás muchas cosas, pero ningún Escudo.
Armas: Si lograste conseguir el Reforzador de Escopeta hace un momento aquí será muy útil, pues tienes muy poco tiempo para ir de un lado a otro buscando cosas, y no lo puedes malgastar huyendo de los Endtrails. No te dejes por el camino la recarga de Cuchillas.
Equipo: Podrás reforzar la Uzi que encontraste en Rocky convirtiéndola en tu primera Ametralladora, y también la podrás recargar con munición. Además, hacia el final hay una vida que no debes dejar pasar por nada del mundo.

EN TU CONTRA

Este nivel tendrás que superarlo eliminando Endtrails muy veloces y suicidas, y Fire throwers que disparan ráfagas de tres proyectiles, todo esto mientras te mueves continuamente de derecha a izquierda y de izquierda a derecha en busca de sorpresitas más agradables. La cámara irá avanzando también, de modo que tus posibilidades de recogerlo todo se reducirán si quitas los ojos de nuestra Guía. Recuerda que las palmeras también aplastan.





1 Al comienzo no hay tiempo de explorar mucho ni nada que recoger, de modo que mata a estos dos y encara al Fire.

2 Cuando lo hayas eliminado, métete por la izquierda y no tendrás que encontrarte con el Endtrail de la derecha.

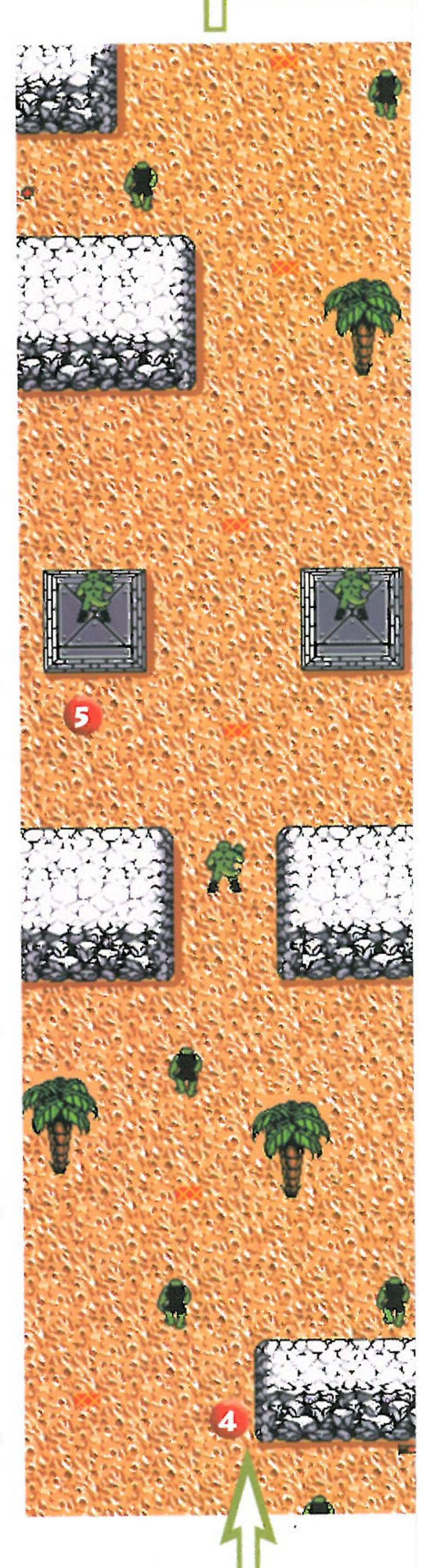
3 Aunque cueste un poco, y te alcancen a golpear, concéntrate para que esas Cuchillas sean tuyas. Precisamente, lo mejor para ir por ellas el tener el Lanza Cuchillas en la mano.

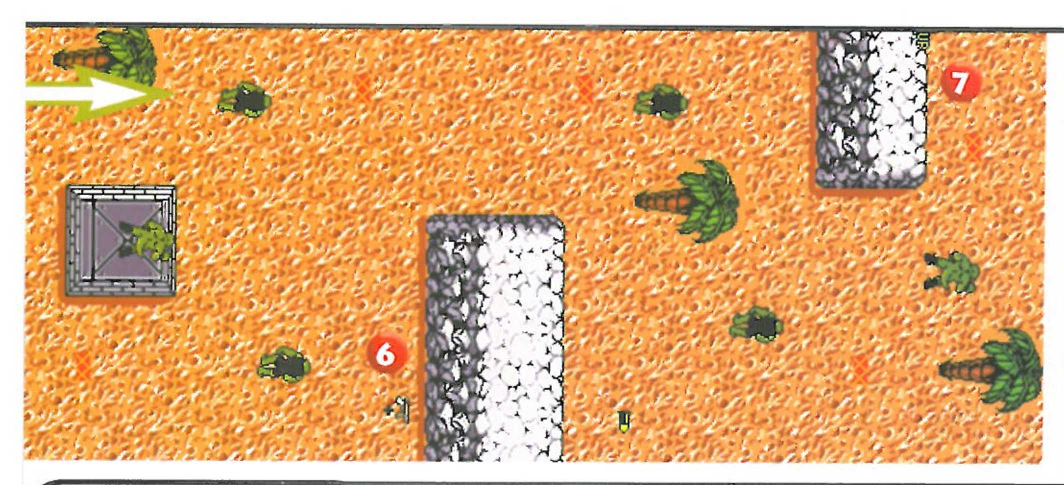
4 Si recoges estos cartuchos no podrás evitar un choque frontal con un Endtrail, y por eso va muy bien que saques tu arma más contundente.

5 Malas noticias: Turok no cabe por los extremos. Tendrás que escoger uno de los Fire y darle hasta que caiga, aunque el otro te fastidie un poco.

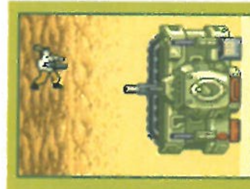
6 Reforzador de Uzi a la vista. Ya puedes hacerte a la idea de que tienes en tus manos una Ametralladora, pero intenta que no te aplaste la cámara.

7 Corriendo, y con el Lanza Cuchillas en mano ve por esa Vida. Recuerda que no se ve a simple vista, y por ello te puedes confundir y dejarla pasar.





EL JEFE TANQUE



Si tienes el arma precisa, lo enviarás a freír espárragos tan fácil o más que al anterior. Este Tanque sólo te dispara munición y proyectiles y se mueve un poco más rápido que la Nube. Muévete tú también arriba y abajo mientras le disparas con la Ametralladora hasta que te quedes sin Balas. Si aún no claudica, usa Cartuchos Explosivos o lo que tengas, excepto las cuchillas (no se las merece), y no sufras por no tener aún el Escudo Contra Disparos, que no lo necesitarás.

OASIS

A TU FAVOR

Escudos: Lo primero que te vas a encontrar es que Turok se ha disfrazado de lagartija, de modo que los secuaces de la Amaranthine no sabrán identificarlo. Ese será el único Escudo que necesitas para cruzar el Oasis.
Armas: Hasta que no hayas robado los explosivos, tu mejor arma será la discreción, pues pasarás desapercibido. Luego te harás visible para los Endtrails, que son muy veloces, de modo que el Lanza Cuchillas te dará tranquilidad.
Equipo: El Oasis es muy fácil, y sirve sobre todo para aprovisionarte con todo tipo de cosas. En especial, no te olvides de la Escopeta y el Mixkit, para conseguir luego una Escopeta L3.

EN TU CONTRA

Éste es el primer sitio donde Turok aparece disfrazado, y te vas a llevar una agradable sorpresa cuando te empieces a sentir invisible. Si avanzas con paciencia, sigilosamente, podrás aprovechar un buen rato el disfraz. Si lo haces, evitarás que suene la molesta sirena, y podrás dejar vivos a algunos Endtrails, ahorrando así Balas y Flechas. Tendrás que dar algunos saltos sobre los cercos de alta tensión y buscar entre los arbustos los ítems escondidos, pero no te preocupes, que para eso tienes esta Guía en las manos.

1 *Comienza aquí la recolección. En este nivel tendrás la sensación de estar en un supermercado donde puedes aprovisionarte a tus anchas sin tener que pagar nada.*

2 *No lo mates; no es necesario. Por este punto ya no tienes que pasar de nuevo así que puedes ahorrarte la munición.*

3 *Tienes que ir por aquí primero, para obtener el detonador. No preguntes quién diablos lo dejó ahí, que nosotros tampoco lo sabemos.*

4 *Entra aquí y tendrás provisiones de flechas suficientes para jugar al tiro al blanco con muchos reptiles más adelante.*

5 *En este punto te descubren y comienza a sonar la sirena. Pero no te preocupes, que ya sabes de qué va esto.*

6 *Lánzate al agua y encontrarás cientos de armas, munición infinita, escudos hasta para el frío y chicas en bikini. Es broma, claro.*

7 *Antes de saltar acércate a la cerca y elimina al Endtrail cuando esté a tu alcance.*

8 *Aquí hay un reforzador de Escudo que te vendrá muy bien cuando encares al Jefe..*

9 *No te quedes sin la carga de cuchillas. En este juego no puedes ir por ahí sin afeitarte.*



A TU FAVOR

Escudos: Aquí realmente no vas a necesitar ponerte nada, pues todo el peligro se puede prever si avanzas despacio y cuidando la ruta que escoges. Por lo demás encontrarás el precioso Escudo Contra Disparos, que desde ahora usarás más que los calzoncillos.
Armas: Ni encontrarás juguetes interesantes ni tendrás que usar nada distinto del eterno Cuchillo. Y es mejor que empieces a cuidar desde ya la munición para aplastar el próximo Jefe, que es mucho más duro que los anteriores.
Equipo: Lo mismo que con las armas, en este río congelado no necesitarás ni encontrarás nada. Habría venido bien que Turok pudiera calzarse unos patines para el hielo o un palo de hockey, pero aquí la velocidad aumenta mucho el riesgo.

EN TU CONTRA

En este río de hielo la mejor arma son los ojos, pues tienes que alcanzar a ver las grietas del suelo, los pies de los Yeti y los ítems, más disimulados aún que en niveles anteriores. Ningún enemigo de los dos que hay te disparará, y si vas despacio lograrás que vengan derecho hacia ti, y no en diagonal, con lo que borrarlos se hace casi una rutina. Ni siquiera la cámara te exigirá nada, de modo que puedes llegar hasta el final con la salud intacta. Y si alguien te da un rasguño, regresa por alguna de las tres Recargas de Salud, o toma la que hay en la cima.

1 Como verás, no ves nada, pero en este rincón hay una bonita recarga de afiladas cuchillas.

2 Colócate junto al muro, pues el Yeti va a lanzarte una piedra y se va a abrir un boquete en el hielo.

3 Pasa por un lado de estas grietas del suelo de hielo si no quieres que se abra bajo tus pies y caigas al agua helada.

4 Como siempre, cerca de la solución están los problemas; elimina primero al Dinosid y las Balas no te costarán nada.

5 Por fin un Escudo Contra Disparos, casi invisible además. Pero aunque estés muy contento, no te lo pongas, que estará arrugado, sucio y sin recarga para presentarte ante el Jefe Robot como debe ser.

6 Hay un poco de Salud tras la estatua; lo más probable es que no la necesites, pero no la olvides cuando estés por concluir pues puede ser que no tengas que retroceder nada para terminar completamente sano.









TORMENTA

A TU FAVOR

Escudos: No encontrarás ningún Escudo ni Reforzador, pero sí que necesitarás usar los que ya tienes, en especial aquel que te protege de las piedras, el Escudo Contra Golpes. Póntelo desde el primer momento.
Armas: Sólo tienes que combatir Yetis, pero la mayoría de las veces te aparecen por sorpresa, y no puedes retroceder, debido a que el viento sopla muy fuertemente. Por eso necesitas una sola arma, rápida y segura: el Lanza Cuchillas.
Equipo: Encontrarás Recarga de Cuchillas y Misiles, y alguna otra munición común, pero no busques Reforzadores de armas ni Kits de combinación porque no hay.

EN TU CONTRA

Bajo esta Tormenta el clima es tu peor enemigo, y contra él no puedes hacer nada. El viento sopla constantemente, pero con dirección e intensidad variables y con la fuerza suficiente para frenarte o lanzarte hacia delante sin que lo puedas impedir. Además, el suelo está poblado de piedras cortantes y las paredes a punto de caer, y se sueltan cuando estás cerca. Tendrás que eliminar a los Yetis en cuanto los veas, porque el viento no te dejará huir, y tendrás que saltar largos precipicios, tan largos que sólo con la ayuda del viento pasarás al otro lado. Fácil, ¿o no?



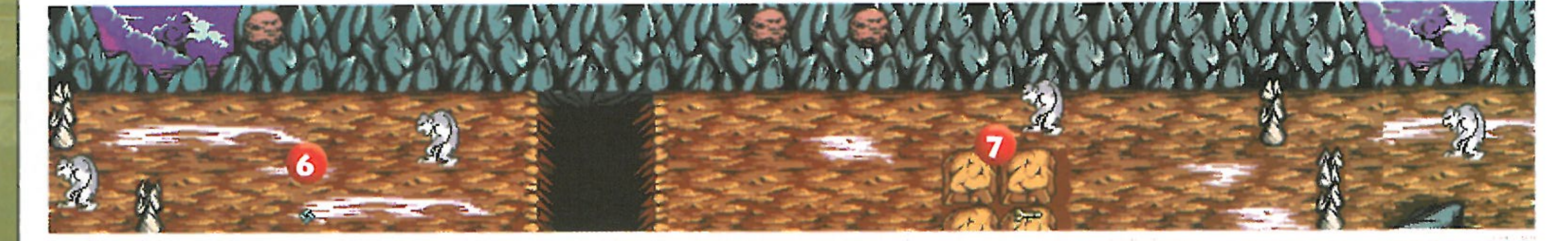
1 Primer salto peligroso: observa la dirección de los copos de nieve para descubrir la dirección del viento.

2 Y salta de nuevo inmediatamente, para que no te estropees las rodillas con estas piedras.

3 Y claro, dispara ya al abominable Yeti que viene a incordiarte con su fea cara.

4 Toma las Flechas, esquiva la roca que se desprende y elimina el Yeti que tienes en frente, todo en un segundo.

5 Por esta zona puedes avanzar rápidamente dejándote llevar por el viento, pero tienes que saber cuándo frenar.



MONTAÑA



A TU FAVOR

Escudos: Échale un vistazo a tus Escudos a ver si tienes alguno contra golpes, y póntelo porque en la Montaña hay mucha erosión, y una gran roca puede caerte en la cabeza. Si vas despacio la puedes localizar por el sonido y así ahorrarás Reforzadores de Escudo para otro momento.

Armas: Aquí no hay mucha munición para recoger pero encontrarás la Uzi que necesitas para duplicar la fuerza del Lanza Misiles. Trata de usar sólo el Arco y el Cuchillo porque las armas de fuego te harán falta contra el Jefe.

Equipo: Encontrarás un Mixkit para que combines la Uzi y el Lanza Misiles. El arma que resulta es implacable, pero sólo la usarás los 20 segundos que dura el combate contra el último Jefe de este nivel.

EN TU CONTRA

En la Montaña necesitas, más que nada, escuchar. Podrás oír el chillido de las piedras cuando se desprenden de los riscos, y deberás detenerte y verlas caer delante de ti, y no encima. También podrás localizar a los Phyziers con tiempo para preparar tu huida; ya sabes que a estos seres lo mejor es eliminarlos convirtiendo al propio Turok en carnaza, pues son muy lentos, así que cuando te disparan en diagonal tú alcanzas a ponerte al frente y disparar. También hay Dinosids, muy veloces y perseguidores; mantén la distancia y usa el Arco con Flechas Envenenadas.

1 *El lugar donde aparece el Dinosid es el mismo en el que te alcanza el fuego del Phyzier. No es algo trágico, pero si no quieres arriesgarte toma el Lanza Cuchillas para esta ocasión.*

2 *Si logras que el Dinosid suba un poco persiguiéndote, lograrás que se atore contra el árbol cuando intente devolverse. No seas muy duro con él, pobre.*

3 *Espera aquí, con paciencia, a que el Dinosid te busque. Verás que el muy tonto se atora en una raíz del tronco mientras tú le disparas con toda comodidad.*

4 *Ya sabes, en tres pasos lo dejas listo: le disparas y te mueves, te dispara y te mueves, le disparas y le disparas.*

5 *En este punto verás todo lo que le puede ayudar a Turok las clases de tango que tomaste alguna vez: da un paso adelante y tres atrás, o tu pareja Dinosid te pisará.*

6 *Aquí está la Uzi que aprovecharás, junto con el Mixkit de abajo, para plantar cara al Robot Final. En realidad, todo lo que hagas durante este nivel tienes que hacerlo pensando en ese encuentro.*

7 *Hay un Dinosid avanzando por el puente, y lo mejor es que tiene el mismo color. Por lo tanto, sus restos no quedarán muy feos allí cuando le enseñes quién es más fuerte.*

8 *Es curioso, pero verás que la roca le cae al Dinosid en toda la cabeza y sin embargo no le hace nada.*

9 *Aquí tienes que ir con calma; si quieres ahorrar tus Balas camina dos pasos adelante y uno atrás para localizar el punto de aparición del enemigo.*

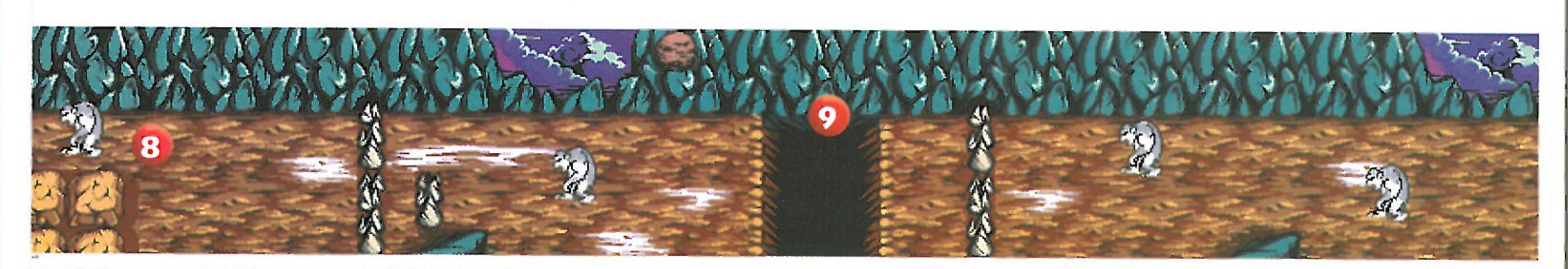
10 *Este Dinosid es uno de los más molestos de la Montaña. Tras atacarte se esconde tras la roca y si vas por abajo te quitará salud. Espéralo por arriba, disparándole y escapando.*

6 *Llegaste. Para aquí porque estas Recargas de Cuchillas son lo que le dan sentido a los peligros que estás corriendo.*

7 *Toma también los Misiles pero no despegues los ojos del Yeti, y recuerda que él también se puede subir al desnivel.*

8 *Toda esta parte es perfecta para atravesarla rápidamente, cuidándote sólo del viento.*

9 *Un salto peligroso, con aterrizaje peligroso y recepción peligrosa. Tengo miedo.*





A TU FAVOR

Escudos: Mientras te familiarizas con el comportamiento y el color de los Insectos, ajústate en el cuerpo tu Escudo Contra Mordiscos. Contra los Frozen te irá bien el Escudo Contra Golpes. **Armas:** En este nivel podrás hacerte con una Escopeta que luego será imprescindible contra el Jefe Robot. Además hay muchos Cartuchos (o sea dos, que es mucho) para recargarla. Busca también las Balas Explosivas. **Equipo:** Lo mejor en esta zona es que te encontrarás una Vida esperando por ti, y sólo por ti, dulcemente. Es hermoso. También hay otro Mixkit para que experimentes un poco con tu armamento tratando de encontrar combinaciones que no existen.

EN TU CONTRA

El peligro aquí lo ponen principalmente los Frozen, que son estatuas de hielo que se descongelan para atacarte cuando estás cerca. Sin duda te darán más de un susto, y muchos disgustos; con la Escopeta tendrás lo necesario para derretirlos. También hay Insectos por todas partes, y son del color del suelo. Pero mueren tan fácil como una cucaracha real, es decir, sólo necesitas que estén a tu alcance. Hay algunos Phyziers, pero esos ya son tan conocidos que hasta los matas con cariño.

1 Si subes derecho cuando el Frozen salga detrás de ti, verás que queda atrapado en este punto, a tu entera disposición.

2 Ten cuidado con éste, ya que normalmente no se descongela para perseguirte hasta que pasas por aquí de regreso.

3 Has conseguido otra Escopeta. Recuerda que si la combinas con la Ametralladora obtendrás la Ametralladora L2.

4 No te metas por este camino porque no vas a encontrar ningún ítem y sí muchos enemigos.

5 Cuando llegue aquí tendrás que soportar no sólo a uno sino a dos molestos enemigos. Verás que lo mejor es acabar primero con el de hielo.

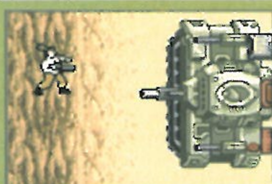
6 Primer encuentro cercano con los cobardes Frozen Monster. Son rápidos y tercos, pero suelen quedarse atorados en algún sitio,y tú estarás ahí para dejarlos aún más fríos.

7 Aquí tenemos la primera cucaracha del camino. Igual que las demás, ésta sólo camina en diagonal y si te acercas te muerde, la muy insolente. Dispárale.

8 Si pasas rápido seguramente no tendrás que encontrarte con los Insectos, pero no cuesta más que un par de Balas eliminar el inconveniente.

9 Si te ves con mucha confianza, lánzate corriendo por aquí sin disparar a nada y ahorrarás tiempo, munición y problemas.

10 Último barrido del nivel. Si vas despacio cualquier arma te servirá.



EL JEFE ROBOT

No ha sido fácil llegar hasta aquí pero será mucho más difícil seguir adelante. El Jefe Robot necesita unas 70 balas para descansar en paz, de modo que si estuviste derrochando alegremente tu munición para facilitarte las cosas antes, ahora tendrás problemas. Su comportamiento es el mismo que el de los anteriores Jefes pero su golpe fuerte lo da con la cara. Tienes que moverte incansablemente de un lado a otro y soltarle todo lo que tienes en la Ametralladora, todos los Misiles, y todas tus Balas explosivas para hacerlo caer.

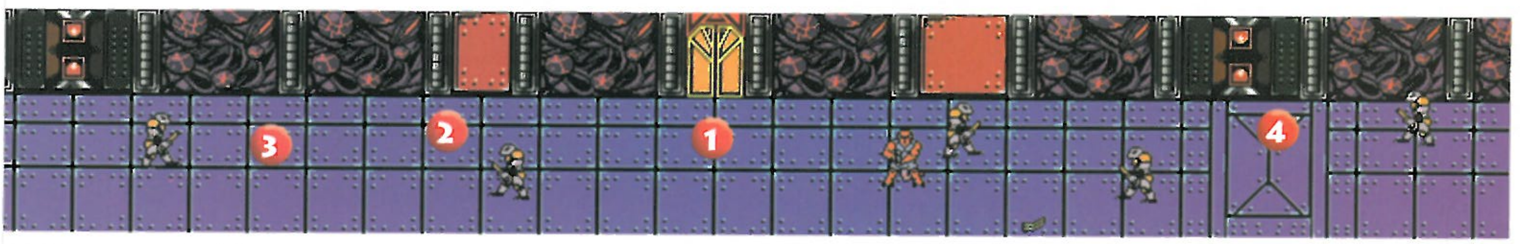


A TU FAVOR

scudos: Sobra decir que el scudo para pasar por aquí se ama Contra Golpes. Servirá de oco pero ese poco servirá. Y no ay nada más en este sitio que te rva de protección.
rmas: Tendrás que empuñar lo más veloz y mortal que tienes, s decir el Lanza Cuchillas, pues tienes que hacer desaparecer montones de bichos muy veloces, y para esta arma encontrarás una Recarga.
Equipo: Nada nuevo que añadir a tu equipo en este nivel. Pero no importa; recoge la Recarga de Misiles que alguien dejó olvidada y combina el Lanza Misiles con la Uzi para no llegar con las manos casi vacías donde el siguiente Jefe.

EN TU CONTRA

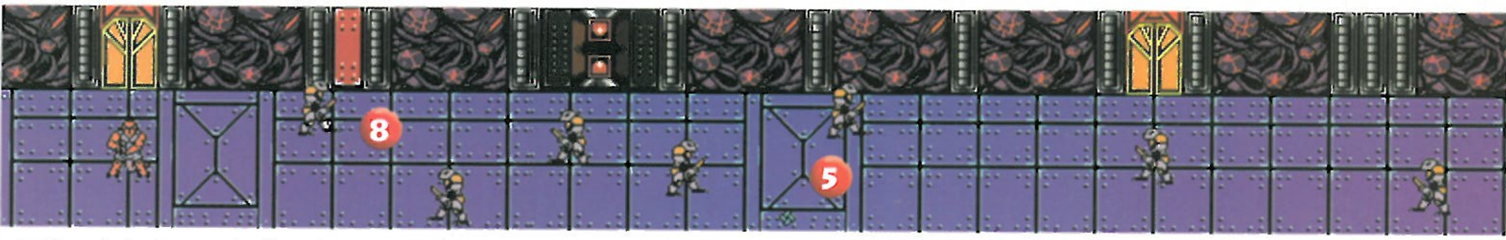
Se trata de que atravieses un largo corredor lleno hasta el techo con cuatro docenas de horribles reptiles que te atacan por delante y por detrás a toda velocidad mientras otros te disparan sin ningún consentimiento. Tienes que ser a la vez lento y rápido, avanzando sin prisa para no chocar de frente con algún Endtrail, y reaccionando inmediatamente cuando aparezca alguno por detrás. El arma que recomendamos es el Lanza Cuchillas, entre otras cosas, porque es una forma de tener las armas de fuego completas al encarar al Jefe Robot.



1 *Dispara manteniendo las distancias, porque estos hacen buen equipo entre sí y si no usas una buena arma les darás ventaja.*

2 *Recuerda que le puedes disparar desde el momento que él te dispara a ti, un poco antes de que aparece en pantalla.*

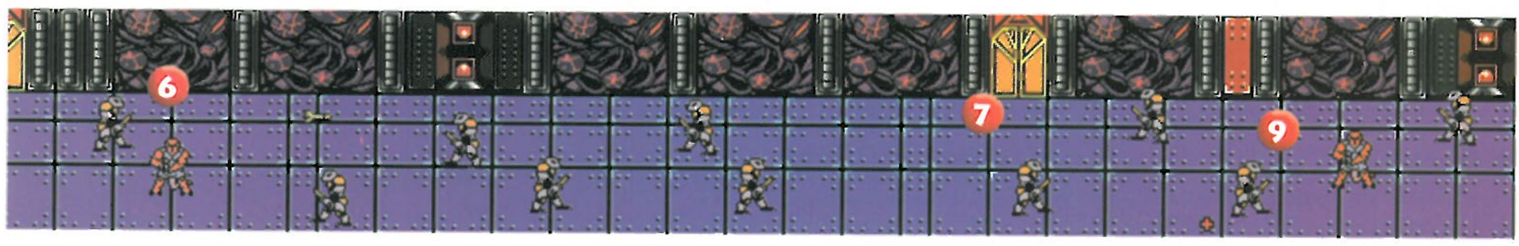
3 *Ya desde el principio tienes que aguantar a los Endtrails atacándote por la espalda. Son muy rápidos y poco escrupulosos; además atacan en grupo y no se lavan los dientes. Son detestables.*



4 *Cuando te ataquen dos, lo mejor es que acabes con uno y te alejes del otro, por el lado que queda despejado.*

5 *No te lo perdonarás si dejas pasar esta Recarga de Cuchillas; y los Endtrails tampoco.*

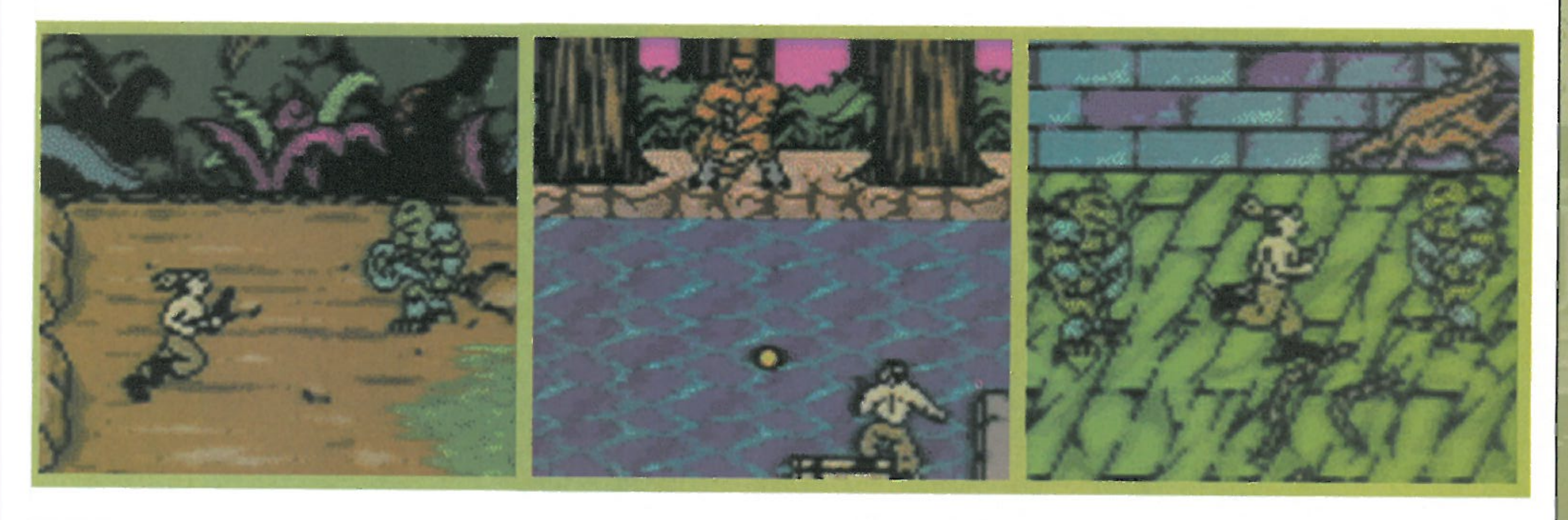
6 *Recuerda que a estos los dejas listos con una sola cuchilla y sin alcanzar a verlos siquiera; sólo con dispararles en cuanto oigas el sonido de su arma.*



7 *Como puedes ver, hay mucho personal indeseable en la sala. Agarra firmemente el Lanza Cuchillas, y resuelve este conflicto lo antes posible.*

8 *Para que lo sepas, si quieres hacerte el astuto pasando de prisa por el lado de uno de los soldados, lo tendrás detrás de ti por un buen rato, y te lo encontrarás si vuelves a buscar algo.*

9 *Mira continuamente la munición que te queda, sobre todo las Cuchillas, y reza mucho para que no se te acaben antes de tiempo.*





A TU FAVOR

Escudos: Esta zona es importante porque consigues un Escudo Contra Fuego que te va a mantener fresco en el penúltimo nivel, que es un río de lava ardiendo. Si tienes carga para el Escudo Contra Disparos, póntelo.
Armas: La mejor arma será la velocidad, si tenemos en cuenta que los Ufos son bastante lentos y que hay partes donde los Scrounge no te molestan. Pero sólo podrás descansar de los disparos de éstos últimos usando el Lanza Cuchillas o la Escopeta.
Equipo: Las combinaciones de armas que se te ocurran aquí pueden cambiar tu destino, así que ten cuidado. Sobre todo, no corras a fabricarte una Ametralladora porque no tendrás munición suficiente y la Escopeta L2 es más rápida.



EN TU CONTRA

Si has llegado hasta aquí tienes que estar preparado para lo que sea, de modo que escucha: has llegado a un sitio infestado de unos aparatos voladores que harán llover sobre tu cabeza quinientas bombas más grandes que ellos, y a los cuales no puedes disparar. Pero eso no será el verdadero problema; lo realmente interesante son los Scrounge. Rápidos como los Endtrails y tan bien armados como los Phyziers, los Scrounge te acosarán con alevosía hasta que tus rastros sean irreconocibles. Sin embargo, con paciencia podrás eliminar algunos sin desperdicio de munición.



1 *Párate en este punto y el Ufo se olvidará de ti, con lo que podrás arreglar tus diferencias cómodamente con el Scrounge de turno.*

2 *No esperes que al subirte aquí alcanzarás a disparar al Ufo; sin embargo, en este lugar te dejará tranquilo para cargarte al Scrounge.*

3 *Pégate a este extremo y camina despacio; de ese modo tendrás al Scrounge de frente para ponerle una bala en el ojo.*

4 *Por fin es tuyo el Escudo Contra Fuego. De todos modos ya está cerca el final de esta historia y lo usarás muy poco.*

5 *Si corres pegado al borde de este camino el Ufo no te acosará, pero no siempre tienes esa suerte.*

6 *Otro Mixkit; recógelo y toma aire pero la verdad es que puede que ya no te sirva para nada.*

7 *Para abrirte paso en este recodo tienes que asaltar por sorpresa al Scrounge con un escopetazo fulminante.*

8 *Debes llegar hasta aquí corriendo, y luego girar en ángulo recto y bajar derecho par encontrar al Scrounge de frente.*

9 *Si no fuera por los Ufos este pas no será un problema; pero están ahí. Lo mejor será que despejes e camino con un Misil fulminante o algo parecido.*

10 *Este es un poco astuto, así que ten cuidado. Dispárale antes del último salto, y esquiva la bala que te alcanza a lanzar.*





LLUVIA

A TU FAVOR

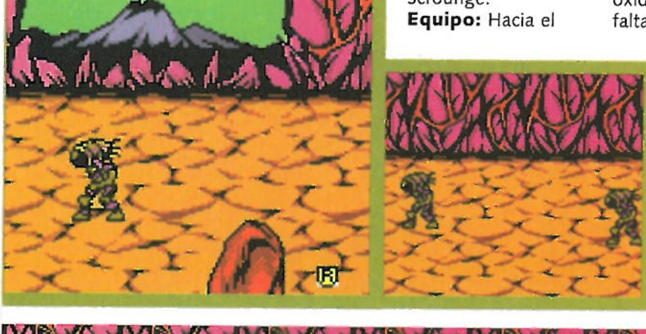
Escudos: Usa el Escudo Contra Disparos puesto que hay algunos indeseables que quieren darte un mal rato, y busca un Reforzador que está detrás de una piedra.

Armas: Tu arma debe ser aquí un Lanza Cuchillas sin lugar a dudas, pues habrá ocasiones en las que dispares sin saber a dónde y será un alivio ver a la servicial cuchilla rebotar y cargarse al desafortunado Scrounge.

Equipo: Hacia el final, tras la última piedra, hay un Mixkit, pero si lo olvidas no te preocupes, que ya debes tener más de un equipo de esos oxidándose por falta de uso.

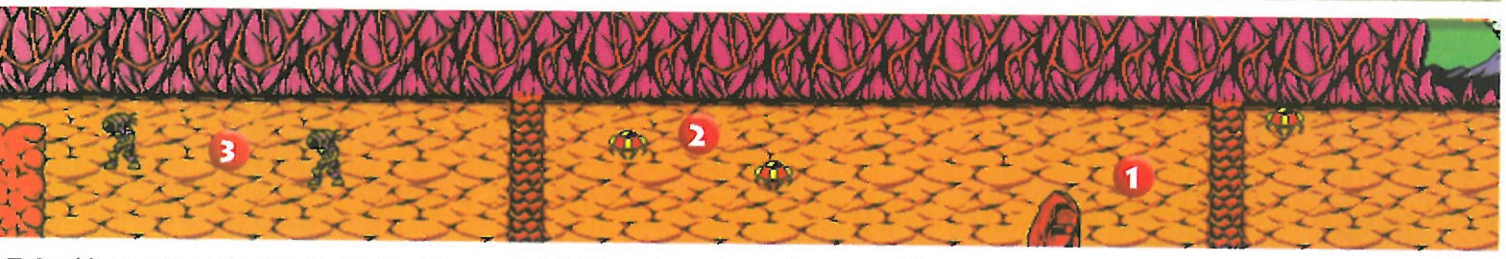






EN TU CONTRA

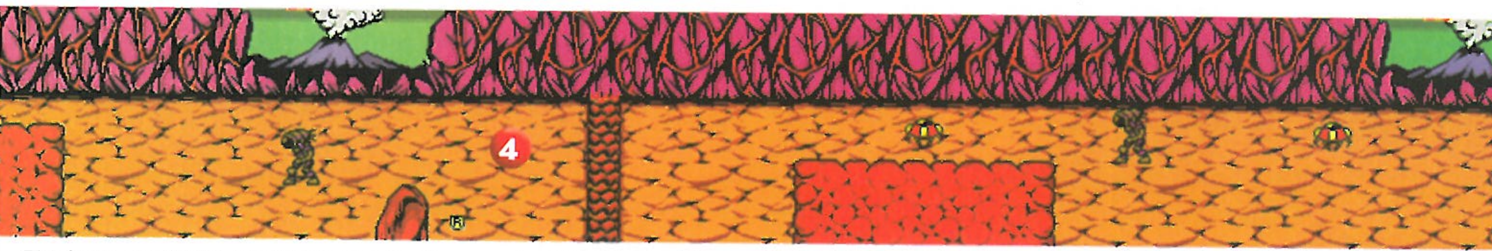
Este sitio no es particularmente difícil pero no podía faltar un nivel con cámara móvil. Abundan los Ufos decididos a darte con alguna bomba, pero no lo lograrán si bailas al ritmo del sonido que hacen esas bombas cuando se desprenden. También tendrás que limpiar la zona de al menos una docena de Scrounges, pero lo harás sin problemas si usas el arma adecuada, que no puede ser otra que la que dispare Misiles o Cuchillas.



1 *Provisiones: pasa por la piedra y unas cuantas Balas Explosivas pasarán a tu cuenta personal sin que te cueste un duro.*

2 *Guíate por la sombra que hacen y también por el sonido, y muévete al mismo ritmo.*

3 *Párate en el centro del camino y dispara en cuanto aparezcan. Es lo único que puedes hacer para no morir.*



4 *Primero el deber y luego lo demás: antes de tomar el Recargador rasúrale un poco la barbilla a la cosa esa.*

5 *Con esta munición para Ametralladora será un poco más fácil. Digamos, una décima de segundo más fácil.*

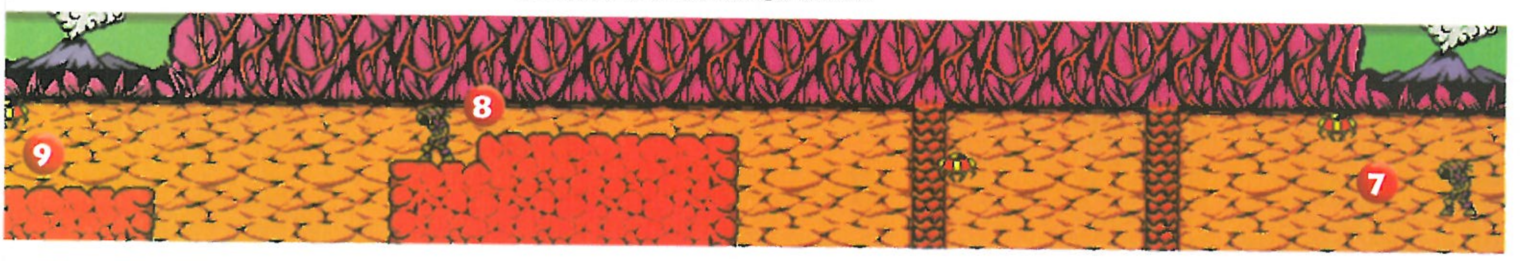
6 *El camino está despejado de Scrounges, de modo que puedes acelerar el paso hasta el siguiente montículo.*



7 *También desde aquí puedes correr un poco, aunque los Ufos no te incomoden demasiado.*

8 *Este es el último Scrounge por ahora, pero aún falta un encuentro más con estos seres detestables, en una de las zonas más desoladoras de la aventura. ¿Te atreves?*

9 *Otro Mixkit. Es decir, otro inútil Mixkit para la colección de cinco que tienes.*



VOLCÁN

A TU FAVOR

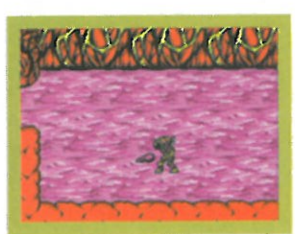
Escudos: De nuevo, el Escudo Contra Disparos es tu mejor prenda para la velada. En cuanto empiece la acción lo verás. Hay bastante lava por el suelo pero no es más peligrosa que el fuego que los Scrounge abren contra Turok.
Armas: Coge las más potentes y trata de que lo sean aún más. Contra los defensores de este territorio tienes que ser definitivo, usando el Lanza Cuchillas y el Lanza Misiles exclusivamente.
Equipo: Dale una ojeada, y si no tienes las armas que acabamos de mencionar en sus niveles máximos realiza las combinaciones necesarias.

EN TU CONTRA

El final del juego se acerca, pero tu final aún puede llegar unas cuantas veces antes del último Jefe. Porque vas a entrar en un territorio poblado de Scrounges asesinos, Ufos programados para bombardear tu cabeza, lava en medio del camino y precipicios en todas partes. Los sitios en los que los Ufos te disparan, los Scrounges te persiguen y la lava te quema son más abundantes que los sitios tranquilos; identifica estos lugares para poder relajarte un poco. Y luego vuelve a poner toda la carne en el asador.



1 *Si sales corriendo como un loco perdido para huir, lo mínimo que te pasará es que caerás al abismo.*



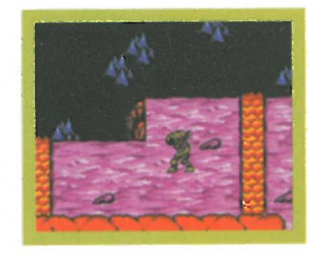
2 *Dispárale al Scrounge antes de saltar y si lo matas vuelve, salta, y métete aquí para respirar un poco.*

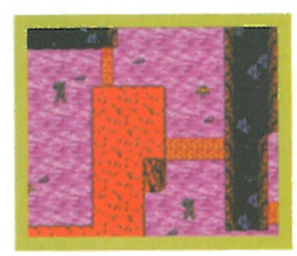
3 *Desciende pegado al muro, gira y dispara sin miramientos; luego párate en este punto, mira hacia arriba y dispara de nuevo. Si alguien queda vivo tendrás que huir despavorido.*

4 *Luego corre sin parar hasta este punto, párate aquí y dispara. Si tardas un segundo más de lo debido la criatura atraviesa la lava y te da un buen susto.*

5 *Este es otro punto donde te harás un maestro en la táctica de salta-dispara-esquiva a fuerza de quemarte-recibir-balazos-y-bombas.*

6 *Al primero lo matarás fácil, pero con el segundo puede ocurrir que te atores en este desnivel mientras él hace lo que quiere contigo. Aquí los pequeños errores se pagan igual de caro.*

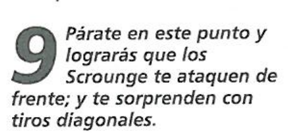


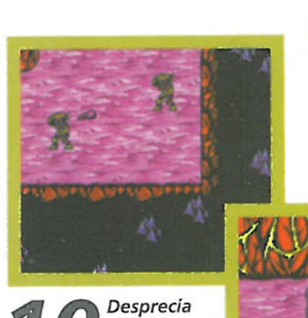


7 *Camina cerca del muro inferior para encontrarte de frente al último centinela. Cuando llegues aquí, puedes sentirte orgulloso de ti mismo, y tus amigos pronto volverán a saber de ti.*

8 *Desde el comienzo comprobarás que la tarea no es fácil. Cuando des un paso aparecerá tu verdugo y tendrás que correr a la esquina muerto de miedo.*

9 *Párate en este punto y lograrás que los Scrounge te ataquen de frente; y te sorprenden con tiros diagonales.*

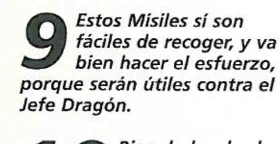






10 *Desprecia esta Recarga de Escudo, pues lo más probable es que te hiera alguien cuando te acerques.*





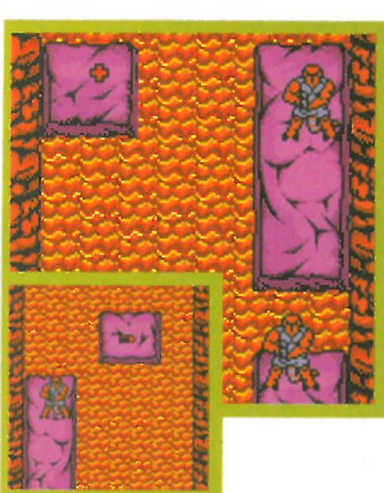
A TU FAVOR

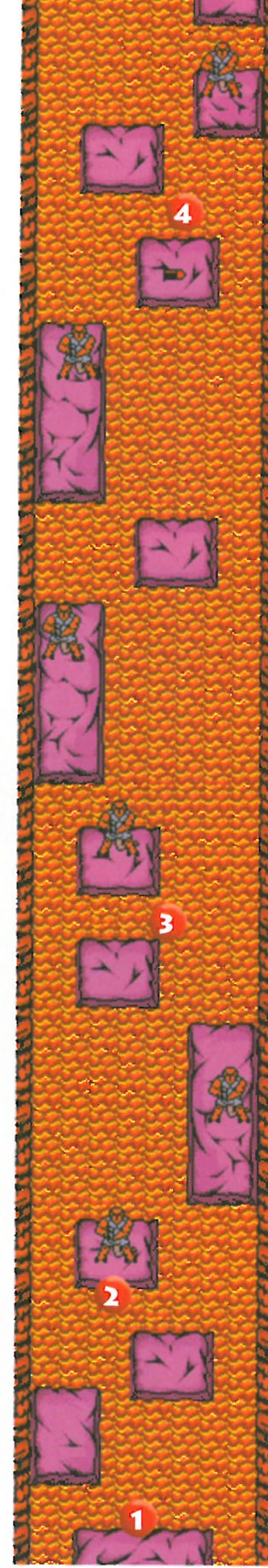
:scudos: Si eres bueno con los saltos en iagonal caerás menos en la lava hirviendo, y odrás ponerte el Escudo Contra Disparos. Pero ı primera vez que pases por aquí lo mejor es el scudo Contra Fuego.
ırmas: En un nivel rápido necesitas armas ápidas. Si te quedan Cuchillas úsalas aquí odas, ya que hacia la mitad del recorrido hay nas cuantas, y usa también todos los :artuchos que quieras con tu Escopeta más rande.
quipo: Cuando llegues a este punto puedes ener tu equipo en lo más alto de sus osibilidades. Ensaya las combinaciones que te ueden, aunque este último nivel del juego sólo equiere un arma veloz y fuerte.

EN TU CONTRA

l último reto en Turok Rage Wars no es el Jefe ıragón del final del juego, pues a éste lo orrarás del mapa igual que a los anteriores, y endrás las armas necesarias para hacerlo. El erdadero último reto es este río de lava ıfestado de Phyziers y con Scroll móvil. No uedes evitar los disparos moviéndote de un ıdo a otro, pues estás sobre una plataforma ıuy pequeña y sólo puedes saltar hacia el lugar or donde llegan las balas. La única forma de asar esto es teniendo mucha munición para isparar en todas las direcciones en las que reas que hay un Phyzier, y teniendo mucha alud para sobrevivir a las quemaduras. En ›ocas palabras, si lo has hecho bien en los iveles anteriores, lo harás bien aquí.







1 *Empieza saltando desde el comienzo; si antes no habías practicado los saltos diagonales, ahora tendrás que hacerlo.*

2 *Afortunadamente los disparos en diagonal no son imprescindibles, pero si alcanzas esa perfección disgustarás a más de un Phyzier.*

3 *A partir de aquí la rutina es saltar en diagonal, recibir un proyectil y enviar otro. Es muy difícil hacerlo perfecto.*

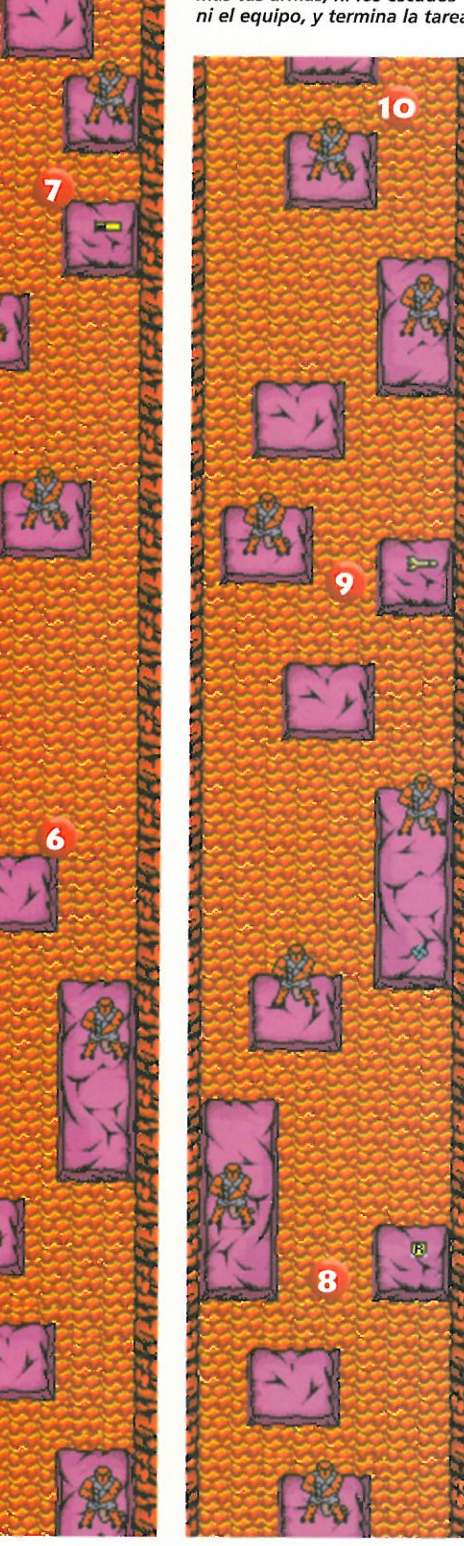
4 *Este es un buen sitio para esperar y disparar pero no para esperar y saltar. Si eres bueno saltando, espera. Si eres mejor disparando, salta.*

5 *A veces las cosas no son lo que parecen: esto que ves ahí no es Salud sino muerte, pues si la intentas alcanzar caerás a la lava mientras una bala del Phyzier te arranca una oreja.*

6 *Intenta apuntar aquí en la misma dirección en que saltaste; lo difícil está en que hay que soltar el pad un momento.*

7 *Dispara antes de tomar los Cartuchos, porque el tirador les apunta a ellos y no a ti.*

8 *De nuevo, eso que ves no es un Reforzador de Escudo a tu alcance sino una forma de perder Salud por tratar de alcanzarlo. Ignóralo.*



9 *Estos Misiles sí son fáciles de recoger, y va bien hacer el esfuerzo, porque serán útiles contra el Jefe Dragón.*

10 *Bien, lo has hecho. Estás a un paso del último Jefe y ya has superado lo peor. Ya no mires más tus armas, ni los escudos ni el equipo, y termina la tarea.*

FINAL



A TU FAVOR:

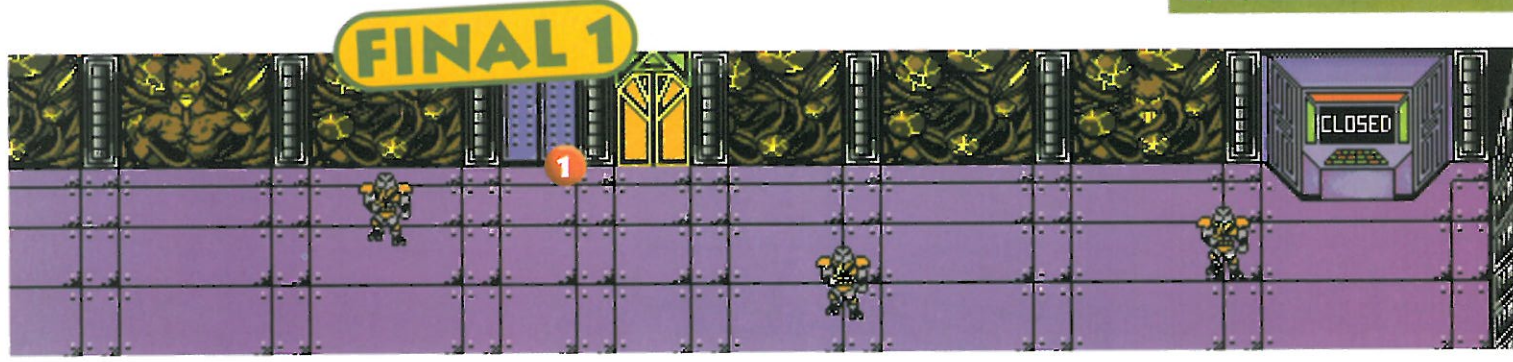
Escudos: En este punto ningún Escudo es verdaderamente útil, pues los Endtrails quietos son demasiado peligrosos, y los que caminan no son ningún problema.
Armas: Sólo necesitas una buena arma, veloz como el Lanza Cuchillas, pues aquí lo principal es ser cauteloso y pensar antes de actuar.
Equipo: No te preocupes, que tienes todo lo que necesitas.

EN TU CONTRA:

Estás en el cuartel general de la Amaranthine Acordance, y tienes que atravesar varios pasillos infestados de Endtrails. Con el armamento que tienes ya no habría nada de qué preocuparse, pero este nivel es distinto a los anteriores, y no te puedes descuidar. Tienes que ir a los ordenadores para que se abran las puertas, pasando por entre los guardias sin que te toquen, o, mejor, eliminándolos. Algunos de ellos son pan comido, pero los de cerca del ordenador se te lanzarán con velocidad inusual y en grupo, y te golpearán hasta que mueras. Por eso, camina eliminando a cada uno cuando ya sepas por dónde vendrá el otro.



FINAL 1



FINAL 2



***1** Aquí no tendrás sorpresas desagradables, pero cumple tu labor acabando con todo.*

***2** Puedes ponerte en frente y no te harán nada, pero si tocas a uno se lanzarán sobre ti.*

***3** Ya sabes, apunta, dispara y no pienses en correr, como en los otros niveles: aquí gana el más rápido con el arma, no con los pies.*

***4** Éste es el que hay que despejar primero, para tener tiempo de recibir al de abajo como se merece.*

FINAL 3

CLOSED
3

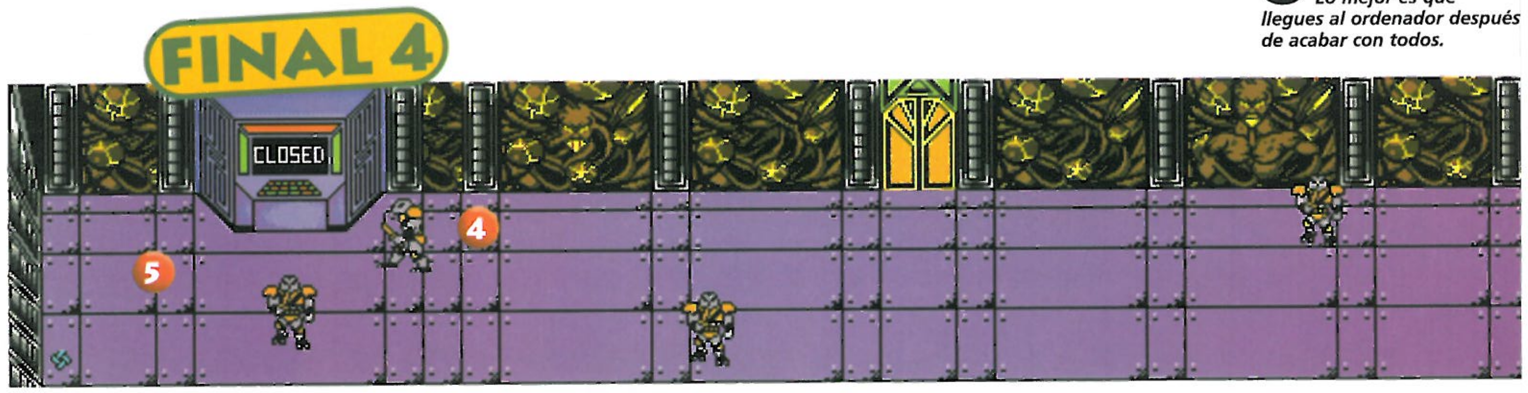
***5** No te olvides de esta Recarga de Cuchillas, que una afeitada puede ser necesaria en cualquier momento.*

***6** Máximo riesgo; planea tus movimientos uno a uno centímetro a centímetro.*

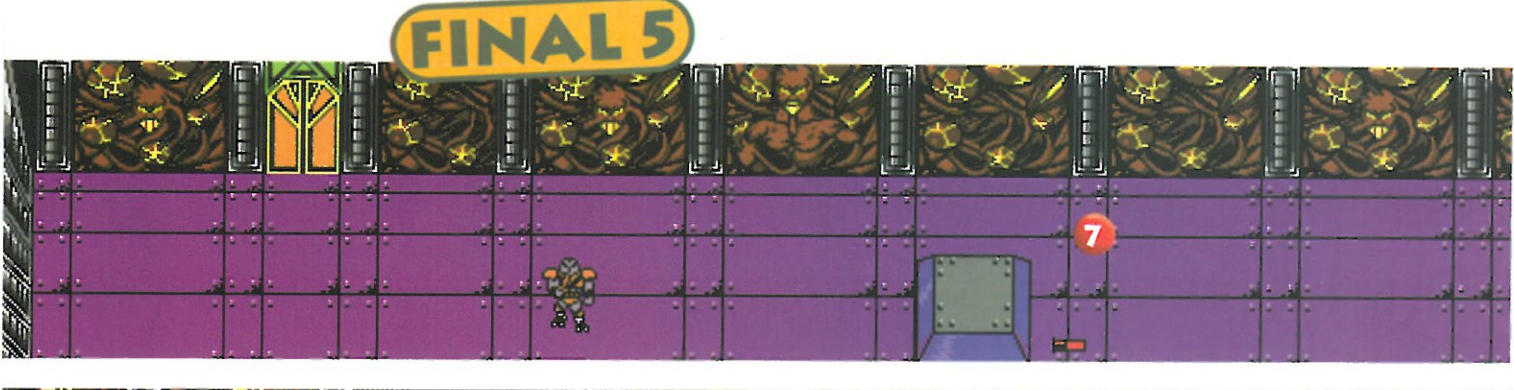
***7** No toques el ordenador hasta que tengas el área ganada, pues cualquier lagarto te dará una sorpresa.*

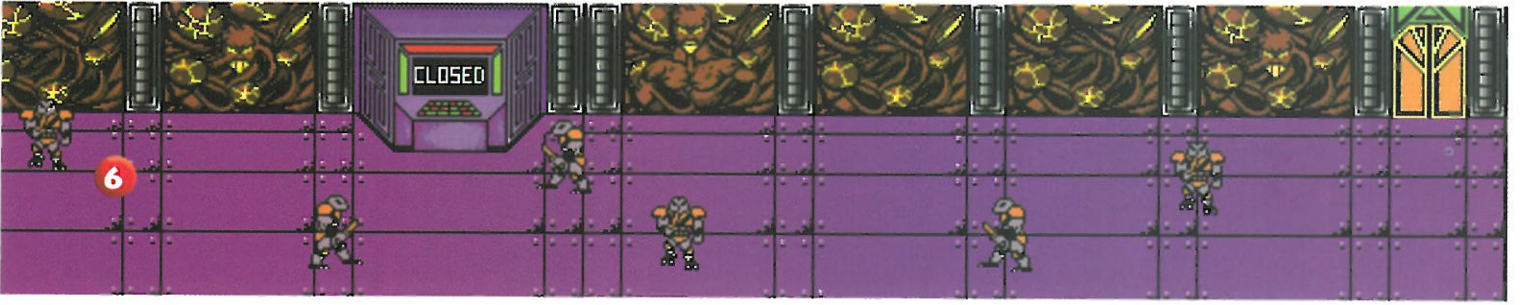
***8** Muchos guardias para un salón tan pequeño. Lo mejor es que llegues al ordenador después de acabar con todos.*

FINAL 4

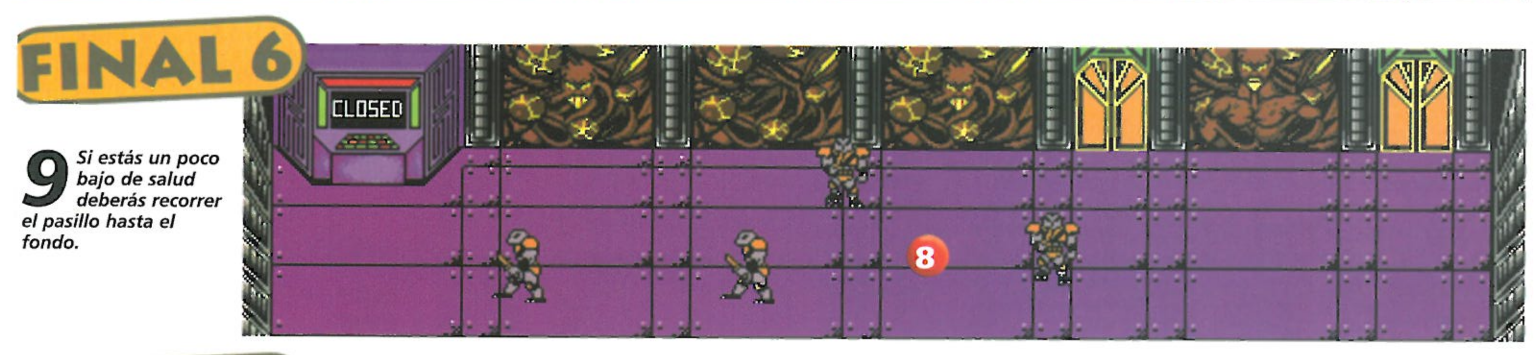


FINAL 5



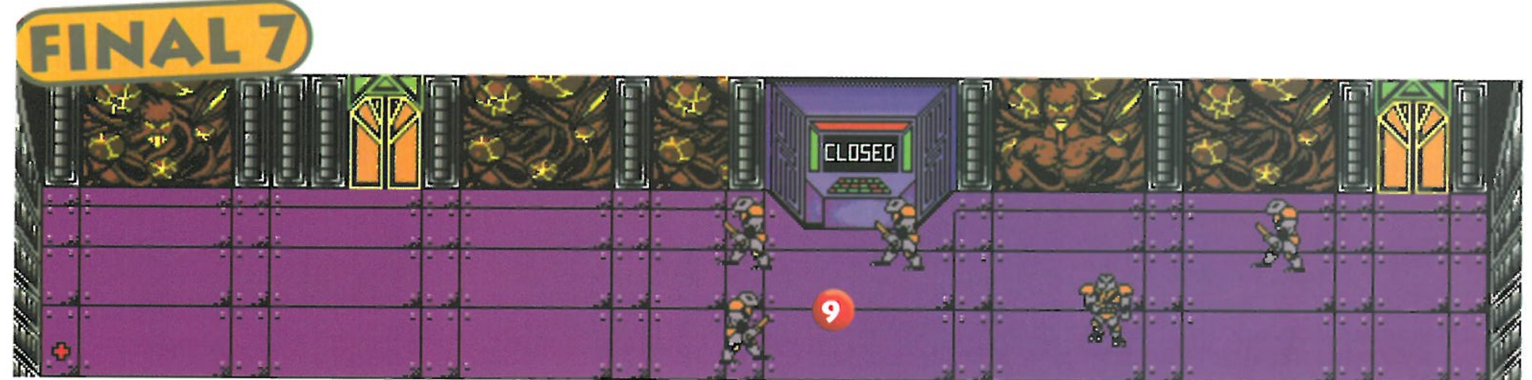


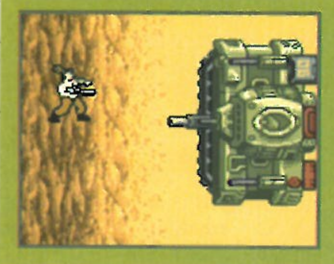
FINAL 6



9 Si estás un poco bajo de salud deberás recorrer el pasillo hasta el fondo.

FINAL 7





JEFE DRAGÓN

Ha sido una misión agotadora. Pero falta todavía el último trámite. Un horrible Jefe Dragón se retuerce de ira contra ti por tu osadía, pero no te tiene miedo ni respeto. Has llegado hasta él y él aún no sabe de lo que eres capaz; realmente, este bicho tendría que salir corriendo. En pocas palabras, plántale cara. No pierdas la concentración y suéltale una primera tanda de Misiles. Si todavía da señales de vida, hazle saber lo cortantes que son las Cuchillas, y en pocos segundos desaparecerá del mapa la más terrible amenaza para la Humanidad, y todas las generaciones venideras recordarán tu nombre. Definitivamente, eres un héroe.

LA GRANJ

Si no te sale a la primera, pasa de las reglas y haz todas las trampas que puedas... (Viejo proverbio nintendero.)

KLAX

Accede a dos subjuegos y a unos cuantos extras estupendos con estos códigos:



Dragaminas

Serpiente



Historia de Klax



El mito de Klax



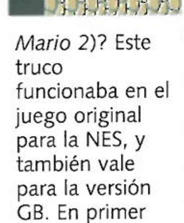
Créditos



Programadores

SUPER MARIO DX

• PARA CONSEGUIR PUNTOS DE FORMA RÁPIDA:
¿No puedes conseguir los 300.000 puntos que necesitas para abrir el modo Super Player (anteriormente conocido como los Niveles Perdidos, anteriormente conocidos como *Super Mario 2*)? Este truco funcionaba en el juego original para la NES, y también vale para la versión GB. En primer lugar, debes encontrar una escalera de final de nivel por la que baje una tortuga (tienes una en el nivel 3-1). Salta sobre la tortuga y deja su cascarón parado sobre un escalón. Quédate en el escalón inferior y ejecuta un salto corto, para derribar el cascarón hacia adelante. No pares de ejecutar pequeños saltos y de rebotar, y la concha rebotará también sin parar, con lo que conseguirás muchos puntos. Cuando empieces a conseguir primeros intentos (1-up) en lugar de vidas, para la concha y vuelve a empezar. Es una técnica complicada, pero al final le pillarás el truco. También va de perlas para conseguir las medallas por puntos en el modo Challenge.



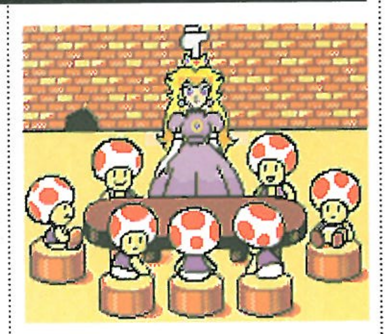


• PARA CAMBIAR DE PERSONAJE Y PROBAR SUERTE CON LUIGI:
Pulsa select en la pantalla de mapa para cambiar entre el Mario de toda la vida y el menos afortunado Luigi.

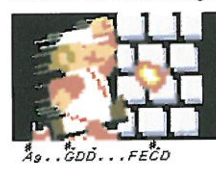
• PARA JUGAR UN SUBJUEGO DE CARRERAS:
Consigue 100.000 puntos a fin de activar el estupendo modo de carreras Boo.

• PARA SABER CUÁNTOS COHETES LANZARÁN:
El número de fuegos de artificio que consigas al final de un nivel dependerá del último dígito que tenga el contador cuando toques el mástil. Si paras el reloj en 1, 3 ó 6, podrás disfrutar del espectáculo.

• PARA CONSEGUIR VIDAS EXTRA:
Aunque levantes una carta de mala suerte, retírate y vuélvelo a intentar hasta que consigas el dibujo de la princesa. Empieza una partida nueva y contarás con diez vidas para jugar.



• COMPÓN MÚSICA:
Quizá no lo sabías, pero este fantástico juego esconde la oportunidad que estabas esperando para convertirte en el sucedáneo de José Luís Cobos y componer el próximo éxito de la Pantoja: cuando hayas acabado el juego, dirígete al agujero de Toad en la Caja de Juguetes. Elige a la princesa y pasa su mensaje de agradecimiento. Ahora puedes componer tus propias melodías, que se oirán en la pantalla del título si utilizas las letras que van de la A a la G, el signo # y las flechas que indican hacia arriba y hacia abajo para cambiar las octavas. Es como la ocarina de Link. Si alguno de vosotros ha creado alguna melodía pegadiza, no dudéis en hacérnosla llegar.

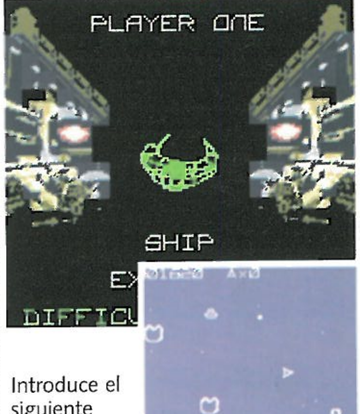


ASTEROIDS



Utiliza estas claves para despejar todo el juego.

NIVEL	CÓDIGO
Zona 2	SPACEVAC
Zona 3	STARSBRN
Zona 4	WORMSIGN
Zona 5	INCOMING
Nave Excalibur	PROJECTX
Asteroids Clásico	QRTREATR

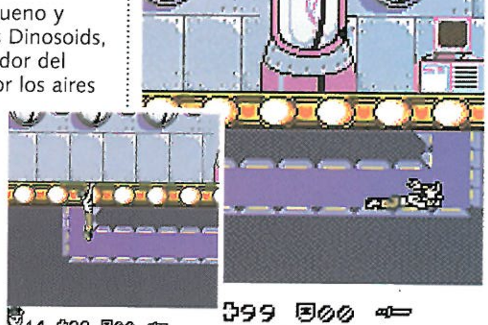


Introduce el siguiente código y activarás un modo de trucos: CHEATONX (pulsa select durante la partida para activarlo. Utiliza el D-pad para seleccionar el nivel y la zona, y A para conseguir invencibilidad).

JUGARRETA

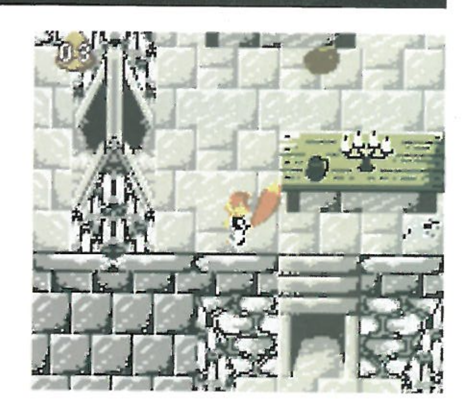
TUROK 2: SEEDS OF EVIL

● UN BUEN FINAL
Para conseguir el final bueno y destruir el secreto de los Dinosoids, debes destruir el ordenador del nivel 9 antes de volar por los aires la incubadora. La forma de llegar al ordenador es a través del túnel secreto que está escondido unos metros por delante de la incubadora. Estudia bien estas capturas para saber bien qué es lo que debes encarar.



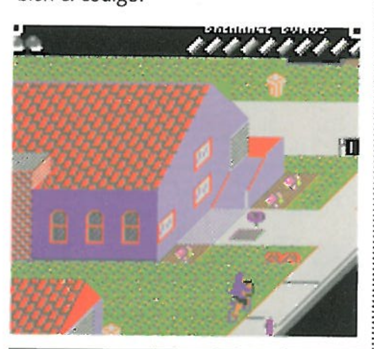
CONKER'S POCKET TALES

● PARA RECUPERAR ENERGÍA:
Un truco rápido para reponer la salud de tu personaje en aquellos momentos en los que la falta de energía le impide encontrar más objetos: simplemente salva la partida y vuélvela a cargar enseguida. Comprobarás que tu estado es mejor que antes.



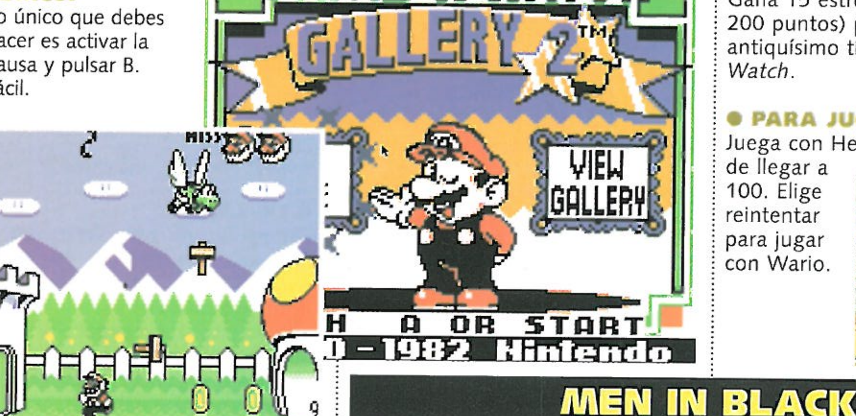
PAPERBOY

● PARA ACCEDER A TODAS LAS BICIS DEL JUEGO:
Gira a tope a la izquierda justo después de que tu bici empiece a avanzar por Easy Street. A continuación, pulsa Start, A, A, A, B, Select, A, B, Start. La pantalla parpadeará si has introducido bien el código.



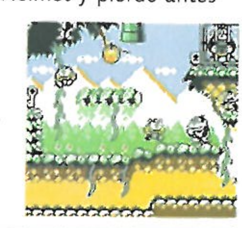
GAME & WATCH GALLERY 2

● PARA CAMBIAR EL MARCO:
Lo único que debes hacer es activar la pausa y pulsar B. Fácil.



● PARA ACTIVAR UN JUEGO BONUS EXTRA:
Gana 15 estrellas (una por cada 200 puntos) para acceder a este antiquísimo título de *Game & Watch*.

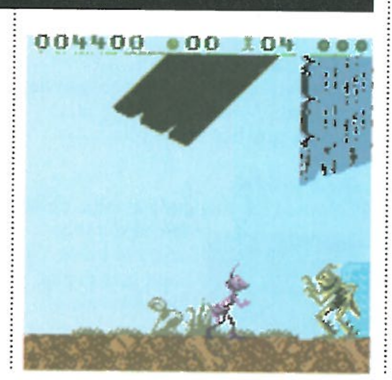
● PARA JUGAR CON WARIO:
Juega con Helmet y pierde antes de llegar a 100. Elige reintentar para jugar con Wario.



A BUG'S LIFE

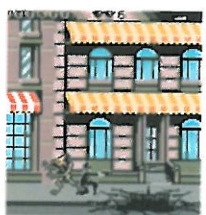
Pasa directamente a la acción en este juego de plataformas para aprendices con lo siguientes códigos:

NIVEL	CÓDIGO
1	9LKK
2	BL26
3	5P9K
4	6652
5	BKK2
6	2PLB
7	6562
8	L58B
Bonus	BL26



MEN IN BLACK

● PARA ACCEDER AL MODO DE TRUCOS:
Introduce 0601 como tu código de acceso y pasa del mensaje de error. Pulsa start y empieza una partida nueva. Ahora puedes mantener pulsado Arriba y Select a la vez para ascender, Select y Abajo para descender, e Izquierda o Derecha para desplazarte hacia los lados. Mantén pulsado Select y A para conseguir la mejor arma.



● PARA SALTARTE UN NIVEL:
Introduce 2409 como código de acceso, vuelve a pasar del mensaje de error y empieza una partida nueva. Activa la pausa y pulsa A para pasar al tramo siguiente o Select para saltar al próximo nivel.

● ACCEDE AL NIVEL QUE QUIERAS CON LOS SIGUIENTES CÓDIGOS DE ACCESO:

2	2710
3	1807
4	0309
5	2705
6	3107

LA GRAN J

"Cuando todo parece perdido, siempre hay un buen truco por alguna parte." (Libro Sagrado de los nintenderos.)

ZELDA DX

Si quieres desvelar todos los secretos de Zelda DX, lee con atención todos los trucos que vienen a continuación. De todas formas, ten en cuenta que "Leer los siguientes trucos puede afectar seriamente a la diversión que supone descubrir por uno mismo los secretos de este estupendo juego". Por si acaso...

● PARA QUE MARIN SIGA A TU LADO:
Cuando Marin te siga a todas partes, teletranspórtate a Animal Village. Salte por el borde de la pantalla, a la izquierda, y pulsa select cuando estés a punto de reaparecer en la pantalla siguiente. Deberías teletransportarte hacia el otro lado de la pantalla, y Marin seguirá contigo durante el resto de la partida.

● PARA ACTIVAR CANCIONES EXTRA:
Escribe ZELDA (con mayúsculas) como tu nombre para conseguir más música.

● PARA AHORRAR DINERO AL HACER TUS COMPRAS:
Con este truco podrás timar al tendero sin que tu reputación se vea afectada y el resto de personajes se pase el resto de la partida llamándote ladrón. Lo único que debes hacer es comprar algo caro y mantener pulsados los cuatro botones para guardar y salir de la partida. Cuando vuelvas a empezar, tendrás el ítem y casi todo tu dinero.







● LA MUÑECA DE YOSHI:
Consíguela en el Juego Moderno de Pueblo Mabe.

● EL ARCO:
Dale la muñeca a la señora que hay en la casa de arriba en Pueblo Mabe.

● COMIDA PARA PERROS:
Dale el arco a la chica Bow Wow en la perrera de Madame Meowmeow.

● PLÁTANOS:
Intercambia la comida de perros con Sale en su casa de la playa.

● EL PALO:
Dale los plátanos al mono que hay en los alrededores del castillo Kanalet. Cuando el mono se vaya, podrás coger el palo.

● EL PANAL:
Entrégale el palo a Tarin. Lo encontrarás en la Pradera Ukuku, cerca del nido de abejas.

● LA PIÑA:
Encuentra al Chef en Pueblo Animal y cámbiale el panal por la piña.

● FLORES:
Haz entrega de la piña al padre de los cuatrillizos en la cumbre Tal Tal.

● LA CARTA:
Regálale las flores a la cabra que hay en Pueblo Animal y te dará una carta.

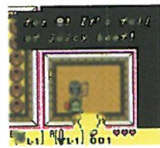
● LA ESCOBA:
Entrega la carta a Mr. Write para conseguir la escoba.

● EL ANZUELO:
Dale la escoba a la entrañable abuelita Ulrira en Pueblo Animal. A cambio, te regalará el anzuelo.

● EL COLLAR:
Pasa buceando por debajo del puente que hay en la Bahía Martha y dale al pescador que hay en la barca el anzuelo.

● LA ESCAMA:
Entrégale el collar a la sirena que hay en la Bahía Martha y recoge la escama que hay en su cola.

● LA LUPA:
Coloca la escama en la estatua de la sirena mirando hacia la bahía. La lupa está debajo de las escaleras.



SILVESTRE & PIOLIN

Introduce los siguientes códigos para acceder al nivel que más te interese:

● CASA DE GRANNY:
Perro, Granny, Silvestre, Taz, Silvestre

● SÓTANO DE GRANNY:
Taz, Silvestre, Piolín, Perro, Granny

● JARDÍN:
Silvestre, Piolín, Perro, Taz, Granny

● EN LAS CALLES:
Perro, Piolín, Taz, Granny, Silvestre

● JUGUETERÍA:
Taz, Perro, Piolín, Silvestre, Granny



SPY VS SPY



Si la lucha entre espías es algo más complicado de lo que pensabas y no encuentras forma de acceder a la siguiente pantalla, aquí tienes un truco para acceder a todos los niveles:

Introduce 15Y24 como tu password.

UGARRETA

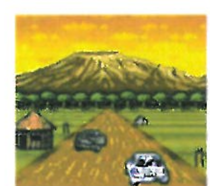
R-TYPE DX



Para activar un modo secreto: Completa la versión DX para activar el modo de dibujo De Souza. Lo encontrarás si pulsas hacia la derecha en la pantalla de selección de juego.

V-RALLY

Para tener acceso a diferentes niveles:
Para acceder al nivel medio en el modo arcade, introduce FAST como tu password. Para llegar al nivel difícil, introduce FOOD.



SPY HUNTER / MOON PATROL

● PARA CONSEGUIR VIDAS INFINITAS:
En la pantalla de selección de juego, introduce el código siguiente: arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, izquierda, abajo, A.

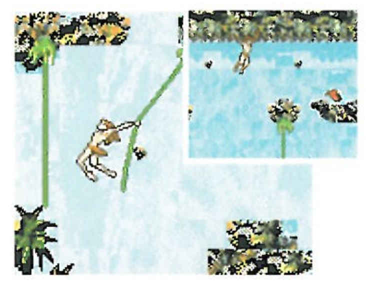
● PARA CONSEGUIR ARMAS INFINITAS:
En la pantalla de selección de juego introduce el código siguiente: arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, izquierda, abajo, B. Oirás un pitido que confirmará que los dos códigos han funcionado.



TARZAN

Introduce estas claves para desbloquear los niveles:

Nivel 3: Líneas Verticales, Líneas Verticales, Laberinto, Remolino
Nivel 4: X, Luna, Triángulo, Cruz
Nivel 5: Triángulo, Triángulos, Luna, Líneas Verticales
Nivel 6: Remolino, Laberinto, Cruz, Triángulos



BUG'S & LOLA

Introduce estos códigos para saltarte los primeros niveles:

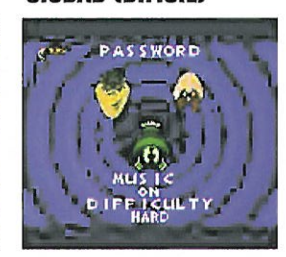
CIUDAD (FÁCIL)



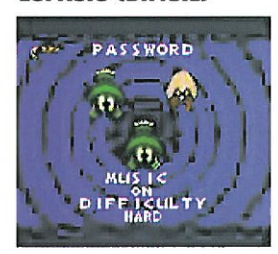
ESPACIO (FÁCIL)



CIUDAD (DIFÍCIL)



ESPACIO (DIFÍCIL)



QUEST FOR CAMELOT

● PARA CONSEGUIR DINERO GRATIS:
Cuando dispongas de la pala, utilízala para cavar por todas partes. Conseguirás mucha pasta y un montón de corazones extra, y para ti se habrán acabado los achuchones económicos.

● PARA RESTAURAR TU ENERGÍA:
Si estás al borde de la muerte, cerca de un punto para guardar la partida, y dispones de más de 30 joyas, guarda la partida y vuelve a empezar. Tu medidor de energía se habrá rellenado. ¡Genial!



TOP GEAR RALLY

● PARA ACTIVAR TODOS LOS COCHES Y CIRCUITOS:
Para abrir todo cuanto pueda ser abierto, incluso los increíbles mini y el camión con remolque, utiliza el código siguiente: YQX-%Z.

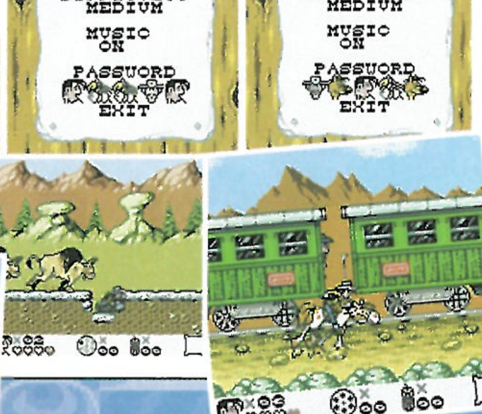
● PARA CONTROLAR EL TEMBLEQUE DEL RUMBLE PAK INCORPORADO:
Aquí tienes un truco sencillo, pero eficiente. Dobla una pequeña hoja de papel e introdúcela con suavidad entre el cartucho y la parte superior de la Game Boy. De este modo, se suaviza el efecto "rumble" del cartucho y ya no vibrará tanto cuando el coche de vueltas de campana. También funciona de perlas en Star Wars Racer.



LUCKY LUKE

Introduce los siguientes códigos y... sorpresa, sorpresa...






games
WORLD
¡GRATIS!
UN LIBRITO
DE TRUCOS
¡YA A LA
VENTA!
NINTENDO 100% NO OFICIAL
games
WORLD
TOMB
RAIDER
RESIDENT EVIL 2
Guía paso a paso...
¡de miedo!
RIDGE
RACER 64
7
N64
GAME BOY
DOLPHIN
ESTE MES VAS A TENER QUE FIJARTE
EL TUPÉ CON COLA DE IMPACTO, PUES
NUESTRA REVIEW DE RIDGE RACER 64
SUPERA LOS 250 POR HORA.
LA REVISTA SOBRE EL MUNDO NINTENDO CON LO QUE HAY QUE TENER.